
11/99
7. Jahrgang / Ausgabe 73
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST
2 RIESEN-POSTER
HARTE JUNGS
GTA 2
Verbrechen lohnt sich
20 SEITEN MESSE-MARATHON
Spaceworld
Tokyo Game Show
ECTS
32 SPIELE-TESTS
90% Final Fantasy 8
83% MGS Special Missions
86% UEFA Striker
Play Station 2
Spiele, Daten, Features:
Alles über Sonys Wunderkiste
4 398044 105901

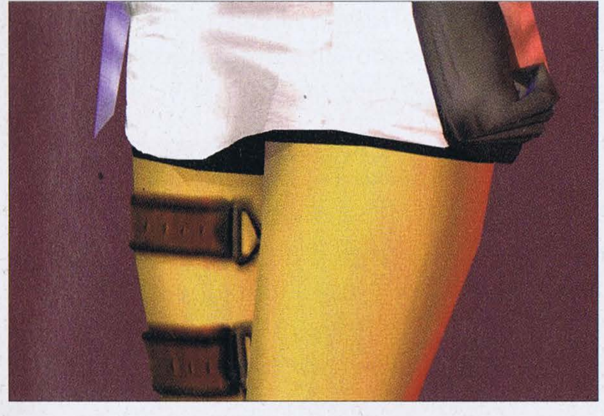




SCHÖNE AUSSICHTEN

Was für ein Monat: Die vergangenen vier Wochen bedeuteten nicht nur extremer Reisestress für die erkältungsgeplagte MAN!AC-Redaktion, sie steigerten die Vorfreude auf das kommende Jahr beinahe ins Unermeßliche. Was sich 2000 auf unseren Bildschirmen abspielt, ist der programmierte Wahnsinn – im positiven Sinn. Als Vorbote der neuen Spielwelten kurbelt Segas Dreamcast den Weihnachtsumsatz an, der Rest folgt im Herbst des neuen Millenniums.

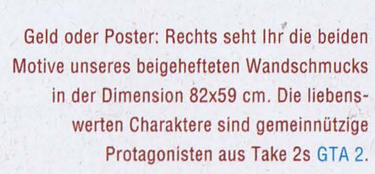
So wissen wir endlich, was Sony inszeniert: Die Präsentation ihrer Playstation 2 ließ nicht nur die Aktienkurse, sondern auch die Spielerherzen höher schlagen. Für umgerechnet rund 600 Mark erscheint die PS2 im nächsten Frühjahr in Japan, im Herbst in Europa und den USA. Dabei scheint Sonys Entertainmentmaschine kaum zu übertreffen: Polygon-Power, Dolby-Digital-Sound und DVD-Video-Kompatibilität – kann Nintendo das noch toppen? Genug Geld hat der "Mario"-Erfinder dank Game Boy allemal: Als wäre das Dolphin-Design nicht schon genug Arbeit, kommt Mitte 2000 ein ganz neuer Game Boy mit 16:9-Display und Internet-Option.



Zombi Revenge (Sega, 1999)

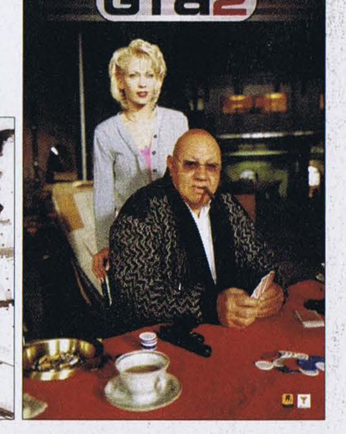
Das Problem ist nur, wer soll das bezahlen? Schon die 500 Mark für den Dreamcast sind ziemlich heftig, und weniger wird die Playstation 2 zum Deutschland-Start bestimmt nicht kosten. Dabei würde das Preis/Leistungsverhältnis angesichts der überragenden PS2-Features sogar bei 800 Mark noch stimmen, doch eine massenmarkttaugliche Konsole muß wohl unter 400 Mark kosten. Nicht zuletzt Nintendo argumentiert ähnlich; neuerdings unterstützt von Microsoft, die gerne mit ihrer "X-Box" samt DVD-ROM und Highend-PC-Technik für 200 US-Dollar mitspielen würden. Viele Konsolen, viele Spiele: Na denn, viel Spaß!





Geld oder Poster: Rechts seht Ihr die beiden Motive unseres beigehefteten Wandschmucks in der Dimension 82x59 cm. Die liebenswerten Charaktere sind gemeinnützige Protagonisten aus Take 2s GTA 2.







MAN!AC

NEWS

16 So müssen Action-spiele aus-sehen, dann klappt's auch mit dem Spielspaß: "MDK 2".

36 Mehr als 500 Autos in einem Spiel: "Gran Turismo 2" entlockt der Playstation atemberaubende 3D-Optiken.

32 Ich bin böse, Du bist tot: Mit "GTA 2" setzt Ihr Eure Verbrecher-laufbahn fort.

FEATURES

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

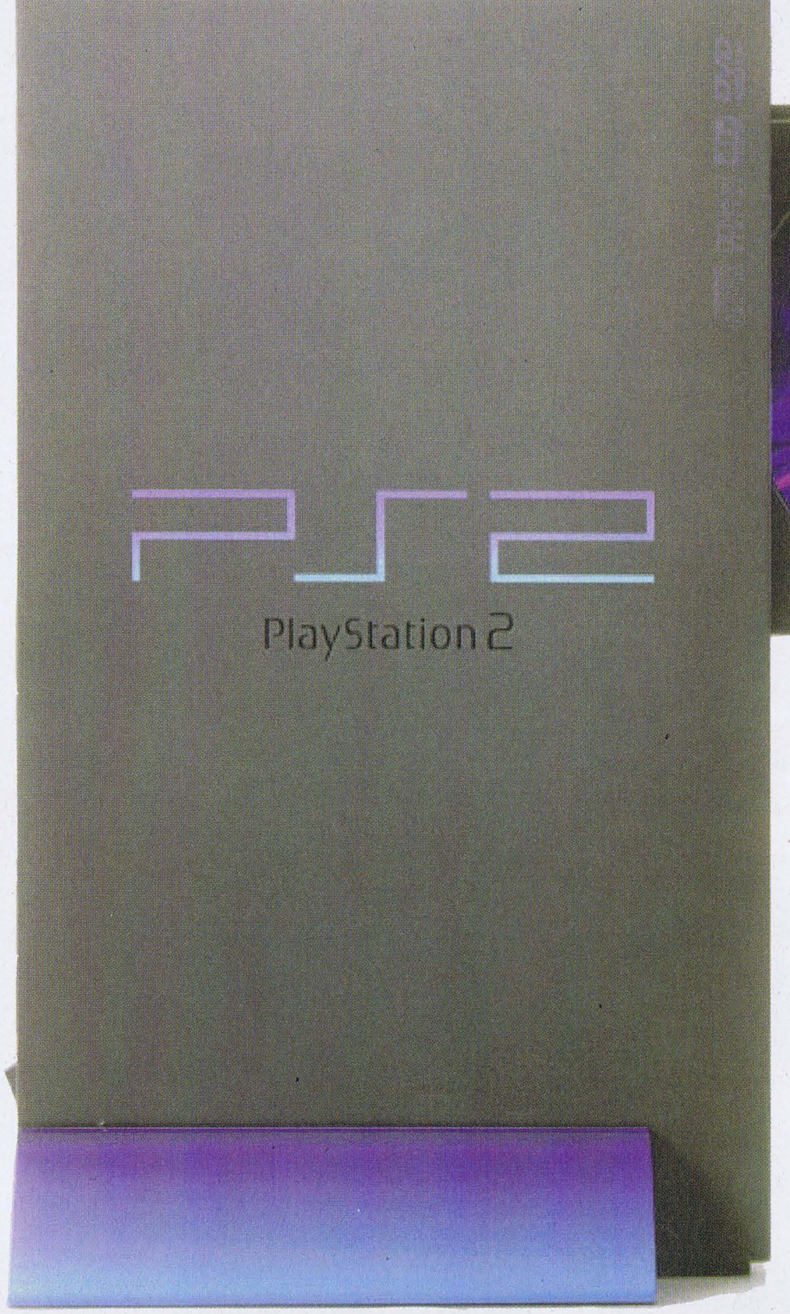
PRESENTS

PAL-TESTS

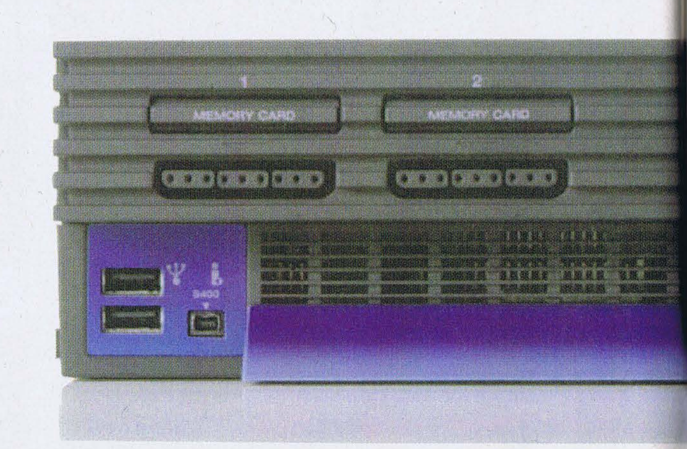
IMPORT-TESTS

PS2 in Tokio enthüllt

PLAYSTATION







Mit der wegweisenden Hardware der Playstation 2 rücken sowohl 1:1-Umsetzungen aktueller Automaten ("500 GP" von Namco, links) als auch interaktive Filme von nie dagewesener Spielbarkeit (Squares "The Bouncer") in greifbare Nähe.



2MORROW

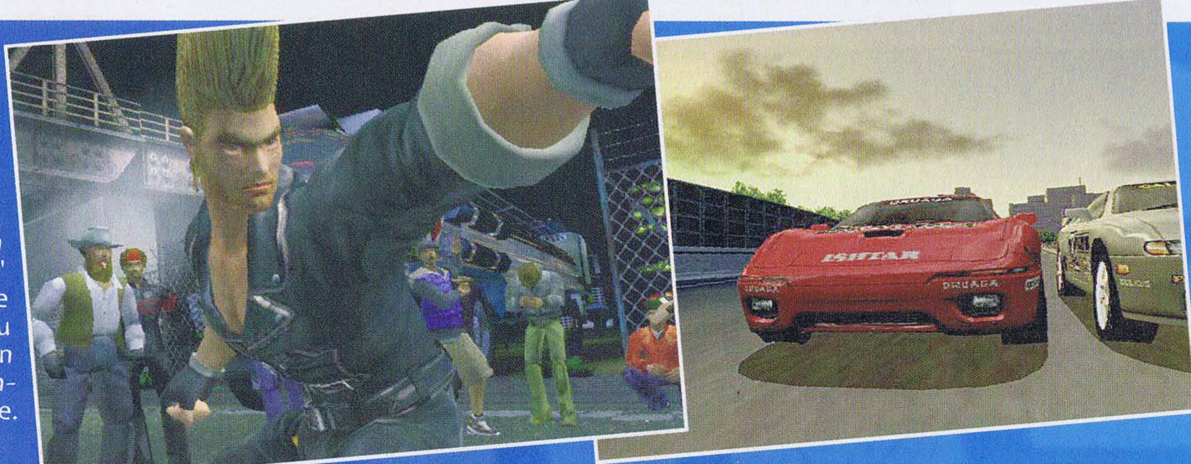
Wie sieht Sonys neue Konsole aus, wann erscheint sie, was kostet sie und welche Spiele sind bereits in der Mache? Endlich wurden alle offenen Fragen zur Playstation für's nächste Jahrtausend beantwortet.

Ken Kutaragi, der Präsident von Sony Computer Entertainment, stellt die PS2 vor.

Am 13. September 1999 war es endlich soweit. Wenige Tage vor Beginn der Tokyo Game Show versammelte sich ein 900 Personen starkes Fachpublikum, um von Sony-Entertainment-Präsident Ken Kutaragi persönlich die Playstation der nächsten Generation präsentiert zu bekommen. Neben Journalisten aus aller Welt lauschte auch die gesamte japanische Branchenprominenz gespannt den Ausführungen des momentan mächtigsten Mannes im Videospielmarkt. Der Nachfolger der erfolgreichsten Heimkonsole der heutigen Zeit wird auf den simplen Namen "Playstation 2" hören; eine logische Folge des Bekanntheitsgrades, den der Begriff Playstation innerhalb der letzten fünf Jahre erreicht hat. Mit der Markteinführung der PS2 am 4. März 2000 in Japan will Sony aber nicht nur den klassischen Videospieler an sein System binden. Ein DVD-Laufwerk, mit dem sich Filme abspielen lassen und die Soundausgabe in Dolby Digital und DTS machen aus der Spielemaschine ein hochwertiges Heimkinogerät. Bei einem Preis von 39.800 Yen (momentan etwa 720 Mark) werden etliche Cineasten auf die PS2 zurückgreifen. Auch zur Einführung in den USA und Europa im Herbst 2000 sollte die Konsole eine preisgünstige Alternative zu handelsüblichen DVD-Playern darstellen.



Der entscheidende Vorteil eines DVD-Laufwerks liegt jedoch in der immensen Speicherkapazität der Medien. Spiele-Entwickler können theoretisch 17 Gigabyte Daten auf den Silberling quetschen; genug Platz für opulente Filmsequenzen, aufwendigste Rendergrafiken und orchestrale Soundtracks. Allerdings müssen die Hersteller nicht zwingend das DVD-Format verwenden, das Laufwerk schluckt auch Spiele auf billiger herzustellenden CDs, die diesmal übrigens statt einer schwarzen eine satt glänzend blaue Unterseite besitzen.

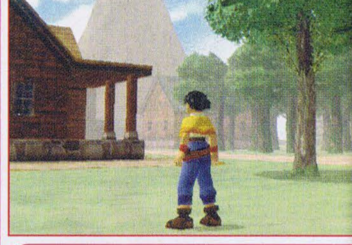


Namco wird die Markteinführung der Playstation 2 von Beginn an unterstützen. "Tekken Tag Tournament" und "New Ridge Racer" gehören zu den Hoffnungsträgern der Next-Generation-Konsole.





Zweimal Rollenspiel im Comiclook: "Popolocrois 3" (links) und "The King and I" von Sony wenden sich an jüngere PS2-Spieler.



Mit "Dark Cloud" entführt Euch Sony in riesige 3D-Fantasy-Szenarien



Sonys "Gran Turismo 2000" wartet mit Spiegel- und Lichteffekten auf

Playstation 2 IM DETAIL

CPU	
Typ	128 Bit Emotion Engine
Taktfrequenz	296 Mhz
Geschwindigkeit*	6,2 Giga-Flops
Hauptspeicher	32 MB Direct Rambus
Speicherbus-Bandbreite	3,2 GB/sec
Befehls-Cache	16 KByte
Daten-Cache	8 KByte
Co-Prozessoren	FPU, VU0, VU1
I/O-Prozessor	Playstation-CPU mit 33.8 Mhz (dadurch abwärtskompatibel zur Playstation)
GRAFIKEINHEIT	
Typ	128 Bit Graphics Synthesizer
Taktfrequenz	148 Mhz
Geschwindigkeit**	zwischen 25 und 75 Millionen Polygone/sec
Videospeicher	4 MB Direct Rambus
interne Bandbreite	48 GB/sec
max. Auflösung	1280 x 1024
Ausgabeformate	NTSC/PAL/Digital TV (DTV)
Farbtiefe	32 Bit
Z-Buffering	32 Bit
Render-Funktionen	Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi- und Trilineares Filtering, Mip-Mapping, Anti-Aliasing, Multipass Rendering
SOUNDEINHEIT	
Typ	SPU2
Soundspeicher	2 MB
Kanäle	48
Sampling-Rate	44,1 oder 48 KHz (einstellbar)
Surround-Formate	Dolby Digital, DTS
DATENTRÄGER	
Typ	Playstation-2-CD-ROM, DVD-ROM, Playstation CD-ROM
unterstützte Formate	Audio-CD, DVD-Video
Kapazität	max. 17 GB
Lesegeschwindigkeit	3,6 MB/s (CD-ROM) 5,4 MB/s (DVD)
ALLGEMEINES	
Anschlüsse	Controller (2x), Memory Card (2x), AV, Optischer Digital-Ausgang, USB (2x), IEEE 1394 ("Firewire"), PCMCIA (Typ 3)
Gewicht	2,1 kg
Erscheinungstermin:	4. März 2000 (Japan), Herbst 2000 (USA, Europa)
Preis:	39.800 Yen (ca. 720 Mark)
Lieferumfang:	Grundgerät, "Dual Shock 2"-Analogcontroller, 8 MB Memory-Card, Playstation-2-Demo-Disc, AV-Kabel, Stromkabel

* Giga-Flops= Milliarden Fließkommaoperationen pro Sekunde
**abhängig von den aktivierten Render-Funktionen

So zukunftsweisend wie die Speichermedien sind auch die technischen Daten der PS2. Die 128-Bit CPU läuft mit einer Taktfrequenz von knapp 300 MHz und bietet eine etwa 4,5 Mal höhere Gesamtrechenleistung als der Dreamcast. Der Grafik-Prozessor bringt bis zu 25 Millionen Polygone pro Sekunde auf den Bildschirm, und der Soundchip produziert über 48 Kanäle einen dichten Klangteppich. Auch für die Netzwerk- und Internetzukunft ist die PS2 gerüstet. Die vorhandenen digitalen Schnittstellen (Firewire, USB, PCMCIA) ermöglichen eine Anbindung an heutige und kommende Datennetze. Für das Jahr 2001 plant Sony in Japan ein eigenes Breitband-Netzwerk, über das PS2-Nutzer auch Spiele herunterladen bzw. einkaufen können. Dank einem Verschlüsselungs- und Authentifizierungssystem, das sich auf der neuen 8MB-Memory-Card befindet, wird für die nötige Sicherheit persönlicher Daten gesorgt. Doch was hilft die ganze Hochtechnologie, wenn die nötige Unterstützung fehlt? Dank dem großen Interesse der Softwareindustrie muß sich allerdings weder Sony noch die Videospielgemeinde Sorgen machen. Haben doch bis zur Premiere bereits 89 japanische Entwicklerstudios Lizenzen für die Produktion von PS2-Spielen erworben. Kein wichtiges Unternehmen, das nicht am zu erwartenden Erfolg der neuen Konsole teilhaben will. Aber nicht nur Japans Traditionsfirmen wie Capcom, Namco oder Konami werden für ein von Beginn an riesiges Lineup sorgen, über 70 amerikanische und europäische Hersteller, von Acclaim über EA bis Virgin, planen PS2-Spiele.

84 Titel wurden zur Konferenz angekündigt, ein Dutzend war bereits auf den Entwicklersystemen spielbar oder wurde auf der nachfolgenden Tokyo Game Show gezeigt. Über die endgültige Qualität der Spiele läßt sich zwar aufgrund der frühen Entwicklungsstadien noch nicht viel aussagen. Dennoch könnten die meisten Werke durch einen konstanten Bildaufbau von 60 Bildern pro Sekunde sowie flüssige und weiche Animationen erstaunen.

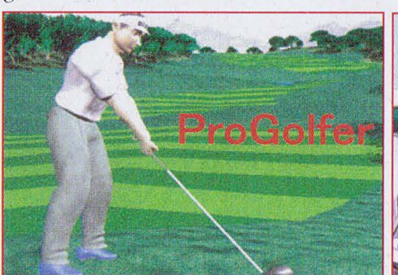
"American Arcade" von Astroll bietet diverse Kneipenspielchen. Bisher gibt's nur den Flipper zu sehen.



Sun entwickelt neben einer Mahjong-Simulation mit "Shanghai 5" ein Puzzlespiel, das auch für Westler verständlich ist.



"Billards Master 2" (oben) stammt von Ask, "Lakemasters Ex" von Dazz.





Magical Company versorgt mit "Pro Golfer" (links) und "Koshien 2000" die PS2 mit in Japan beliebten Sportarten

Playstation 2: Eine für alles

Über die standardisierte "IEEE 1394"-Schnittstelle, auch **Firewire** genannt, koppelt Ihr die Playstation 2 mit Videokamera, Drucker oder Sony-Hund AIBO.

An zwei **USB-Ports** schließt Ihr Zubehör wie Tastatur, Modem oder Zusatzlaufwerke an.

Mit der von Notebooks bekannten **PCMCIA-Schnittstelle** nutzt Ihr Modems und Festplatten aus dem PC-Bereich

Der Optische Digitalausgang dient der Ansteuerung eines Dolby-Digital-Systems.

Ein Dualshock-2-Controller liegt der Playstation 2 bei und verfügt im Gegensatz zum gewöhnlichen Dualshock-Controller über Analog-Knöpfe – je fester Ihr drückt, desto stärker der Impuls an die Playstation 2.

Im Lieferumfang der Playstation 2 befindet sich eine **8 MB Memory-Card** – die herkömmliche Speicherkarte von Sony faßt nur 128 Kbyte.

Sehr kundenfreundlich: Die Playstation 2 besitzt dieselben **Anschlüsse für Memory Card und Controller** wie das Vorgängermodell – Ihr könnt also Euer Zubehör weiter verwenden.

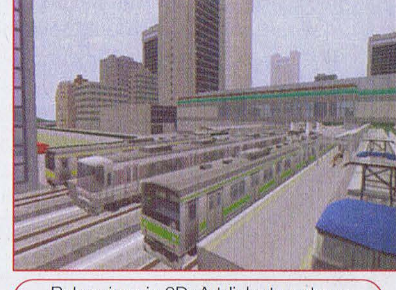
PS2-Spiele erscheinen entweder auf DVD mit bis zu 17 GB Kapazität oder auf billiger zu produzierenden CD-ROMs (650 MB). Zusätzlich liest das **DVD-Laufwerk** herkömmliche Playstation-CDs, Audio-CDs sowie Film-DVDs.





Action voraus: Feuerwaffen in From Softwares "Armored Core 2" (links), Schwerter bei Capcoms "Demon Warrior".

Einer der wichtigsten Sony-Titel für die zukünftige Konsole ist natürlich die Tourenwagensimulation **Gran Turismo 2000**. Am generellen Spielprinzip wird sich auf der PS2 nichts ändern, wohl aber bei Grafik und Animation. Spiegeleffekte auf den hochglanzpolierten Boliden, diffuse Lichtquellen und feine Wölkchen aus Reifenabrieb machen das Rennen zum Augenschmauß. Noch beeindruckender gestaltete sich die Präsentation von Namcos **New Ridge Racer**. In hoher Geschwindigkeit ziehen hochauflösende Landschaften an Eurem schicken PS-Monstrum vorbei, unterlegt von realistischem Motorengedröhn und glasklarem Sound. Ebenfalls von Namco kommt **Tekken Tag Tournament**, die Umsetzung des gleichnamigen System-12-Arcade-Automaten, der seit kurzem ein Wiedersehen mit sämtlichen Kämpfern der "Tekken"-Trilogie ermöglicht. Von den über 20 Helden waren in der PS2-Fassung zwar erst vier spielbar, trotzdem sah bereits diese frühe Version besser als das Original aus. Sämtliche Kämpfer und Hintergründe wurden überarbeitet, ein neues Intro mit höchst detaillierten Charakteren zeugte von den Möglichkeiten der neuen Hardware. Mit **Street Fighter EX 3**



Bahnreisen in 3D: Artdink steuert zur PS2 den sechsten Teil seiner beliebten Sim-Reihe "A-Train" bei.

Auch auf der PS2 bleibt Video System dem Motorsport treu: "F-1".

PS2 UNTERSTÜTZT DVD-VIDEO, DOLBY DIGITAL UND DTS

KINO-KONSOLE

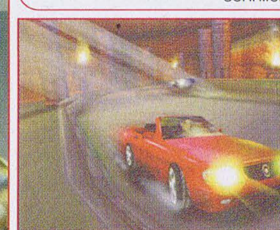
Jetzt ist's sicher: Mit der Playstation 2 könnt Ihr DVD-Filme abspielen! Was Sony erstmals offiziell verkündete, hat uns indes wenig überrascht. Schließlich besitzt der Sony-Konzern mit Columbia Tristar eines der größten Filmstudios der Welt und verdient somit an vielen verkauften DVDs – und wer begrenzt schon den Absatzmarkt für das eigene, lukrative Software-Geschäft selbst? Sony nicht, deshalb nutzt Ihr die Playstation 2 nicht nur als hypermoderne Videospiel-Konsole, sondern auch als vollwertigen DVD-Player. Filme mit gestochem scharfen Bild, Zusatzmaterial wie Audiokommentar oder unterschiedlichen Endszenen – dank vieler Vorteile hat sich die DVD nicht nur bei Heimkino-Freaks etabliert. Beeindruckend auch die technisch aufwendigere Soundkulisse, die durch DVD ermöglicht wird. Statt zweier Tonspuren versorgt die DVD dank "digitalem Mehrkanalton" bis zu sechs Lautsprecher mit individuellen Daten. Die entsprechenden Formate (Dolby Digital und DTS) werden auch von der Playstation 2 unterstützt und bringen atmosphärisches Kino-Feeling in Euer Wohnzimmer. Mehr zu den Themen DVD, Dolby Digital, DTS lest Ihr auch in der aktuellen Ausgabe der führenden Heimkino-Fachzeitschrift *audiovision* aus dem Cybermedia Verlag.

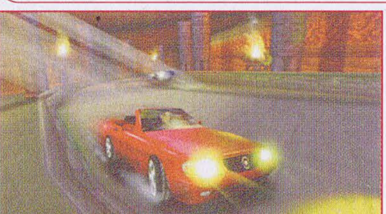


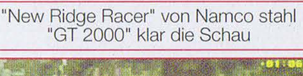




Hoffentlich wird das Spielprinzip so wunderhübsch wie die Grafik: Reiterhorden aus Koeis sehnlichst erwartetem Echtzeit-Strategiespiel "Kessen".







"New Ridge Racer" von Namco stahl "GT 2000" klar die Schau

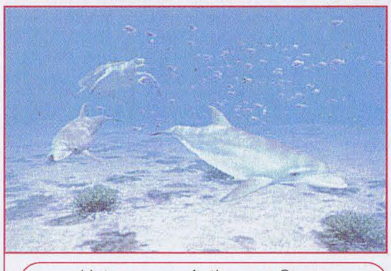


Extremsport 2000: "Sky Surfer" der japanischen Entwickler Idea Factory.





"Street Fighter Ex 3" wird das erste Capcom-Beat'em-Up auf PS2 sein – aber sicher nicht das letzte.



Unterwasser-Action von Sony: "Splash Dive". Darüber seht Ihr Imagineers "Wild Wild Racing".



Indizierungskandidat für PS2: In EAs Action-Shooter "X-Fire" geht es ziemlich bleihaltig zu.

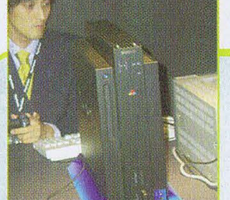
debütiert eine weitere klassische Beat'em-Up-Reihe auf der PS2. Vier toll aussehende Kämpfer waren bereits spielbar, das fertige Produkt sollte noch im Jahr 2000 für dreidimensionalen Prügelspaß sorgen. Neben all den Aufgüssen gab es mit Squares **The Bouncer** aber auch einen wirklich neuartigen Titel zu sehen. In einer Mischung aus Prügler und Actionfilm schlagt Ihr Euch in der Rolle bizarrer, humanoider Gestalten durch postapokalyptische Stadtszenarien. Besonders die ausgefeilten Spielfiguren und die großen, interaktiven Landschaften mit ihren Wasser-, Feuer- und Lichteffekten erzeugten in dem Demovideo eine spektakuläre Atmosphäre. Wilde Echtzeit-Kamerafahrten, Massenprügeleien und ein Vierspieler-Modus versprechen ein faszinierendes Spielerlebnis. Von Square wird auch die erfolgreiche RPG-Serie **Final Fantasy** auf der PS2 erscheinen. Bis auf die Ankündigung, daß das Spiel netzwerkfähig sein soll, wurden allerdings keinerlei Informationen verkündet. Wenig Neues brachte auch der Auftritt von Koei, von deren Echtzeitstrategical **Kessen** wieder einmal nur die bekannten Reitersequenzen zu sehen waren. Für eine Überraschung sorgte dafür ein weiterer Titel aus der Sony-Palette. Im 3D-Plattformspiel **Den-Sen** schlittert Ihr als kleines Schulmädchen an Hochspannungsleitungen entlang und hüpft von Strommast zu Strommast. Die bunte Grafik sorgt dabei für witziges Comicflair. Cartoon-Charakter besitzt auch der dritte Teil der RPG-Serie **Popolocrois**,



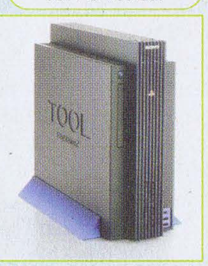
Fußball wie im Fernsehen: Konamis "Jikkyou World Soccer 2000".

DAS PS2-ENTWICKLERKIT

Tool Time



Sämtliche PS2-Spiele und -Demos laufen bisher nur auf den Devkits, nicht auf der PS2 selbst



Formschön wie die Konsole: Das 40.000 Mark teure Entwicklersystem für die Playstation 2.

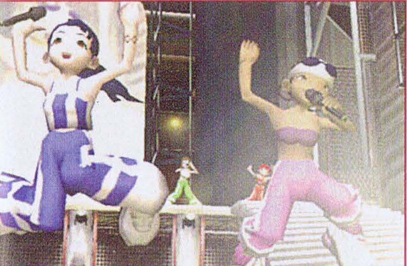


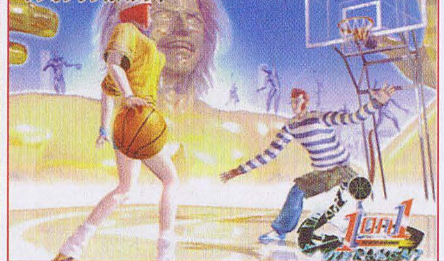
Konamis Drummania ist bereits spielbar. Hier seht Ihr den, am Devkit angestöpselten Controller

Im Rahmen der PS2-Präsentation wurde uns Einblick in das 40.000 Mark teure Entwicklersystem gewährt. Ist das bisherige Playstation-Devkit eine Erweiterungskarte für PCs, so besteht das "Playstation 2 Development Tool" aus einer vollständigen Playstation 2 plus eingebautem Pentium-PC (233 MMX). Damit können Entwickler neben dem bekannten "Programming/Debugging"-Modus auch Linux-basierte Grafiktools verwenden – bisher war dafür eine separate Workstation notwendig. Neben Sonys laufend verbesserten Entwicklungsbibliotheken können Spiele-Hersteller auch auf ein großes Angebot an Drittanbieter-Tools und vorgefertigter Programmteile, sogenannte Middleware, zurückgreifen. Insgesamt 45 Firmen sollen mit ihren Produkten für Kosten- und vor allem für Zeitersparnis sorgen. So wird u.a. Argonaut ("Croc 2", "Red Dog") eine Engine zur physikalisch korrekten Berechnung von Körperbewegungen vertreiben, an der schon seit 18 Monaten gearbeitet wird. Der amerikanische Hersteller Cygnus bietet bereits seit längerer Zeit eine komplette Entwicklerumgebung an, mit der auf einem PC oder einer Workstation die Playstation-2-CPU "Emotion Engine" emuliert und somit schon vor Verfügbarkeit des Devkits mit der Entwicklung von PS2-Spielen begonnen werden konnte.



Hoffnungsvollstes Produkt der Messe: "The Bouncer" von Square.





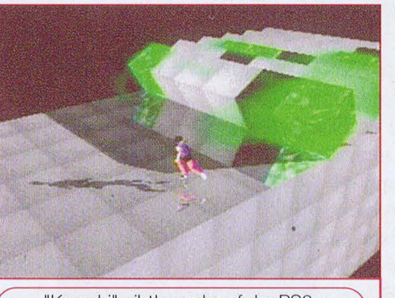
Hübsch, aber seltsam: Tecmos "Unison" (links) ist ein obskures Tanz/Musik/Actionspiel. Rechts seht Ihr "1 on 1 Government" von Jorudan.





From Softwares "Eternal Ring" ist der inoffizielle Nachfolger zur Rollenspielserie "King's Field". Die komplette 3D-Grafik wird in Echtzeit berechnet.

der eher auf ein jüngeres Publikum zielt und grafisch einen mittelmäßigen Eindruck machte. Die Demos zum Sony-Rollenspiel **Dark Cloud** mit seinen großen 3D-Welten und From Softwares RPG **Eternal Ring** konnten da mehr überzeugen – bei beiden läßt sich über den Spielverlauf noch nichts sagen.
Die Welle der Tanz- und Musikspiele wird auch an der PS2 nicht spurlos vorübergehen. Konami zeigte eine spielbare Version des Automaten **Drummania** samt Schlagzeug-Controller – wie zu erwarten kein Spiel, das die Leistungsfähigkeit der neuen Hardware unter Beweis stellt. Interessanter wirkte das Video zu Tecmos **Unison**. In fernsehtauglichen Kamerafahrten wurde eine Bühne gezeigt, auf der eine digitale Mädchenband Poplieder trällerte und in Spice-Girls-Manier die Hüften kreisen ließ.
Mit EA zeigte schließlich ein nicht-japanischer Hersteller sein erstes PS2-Produkt. Allerdings war die frühe Messeversion des 3D-Action-Shooters **X-Fire** wenig beeindruckend. Die Zukunft muß zeigen, was die von über 200 Firmen mit Vorschußlorbeeren bedachte PS2 wirklich zu leisten vermag. *sf/ts*



"Kurushi" gibt's auch auf der PS2. Sony bringt den Suchtknobler in Japan als "I.Q. Remix" auf den Markt.



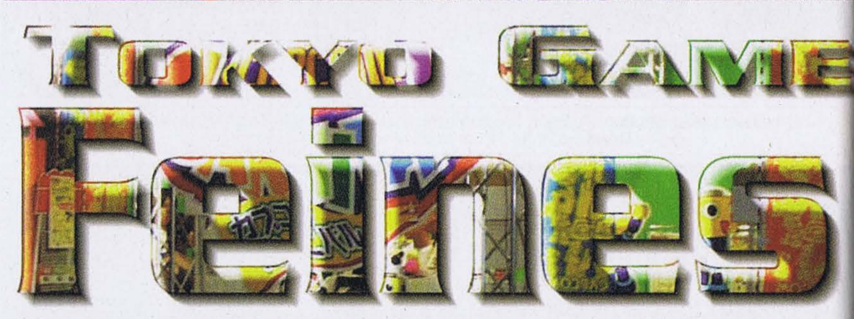
Die PS2-Version sieht besser aus als der Automat: "Tekken Tag Tournament" von Namco.

84 SPIELE für die Playstation 2

HERSTELLER	TITEL	GENRE
Artdink	A-Train 6	Eisenbahn-Simulation
ASCII	Flower Sun and Rain	Action-Adventure
	Panic Surfing	Sport-Action
Ask	Billards Master 2	Billard-Simulation
Asmik Ace	Sidewinder Max	3D-Flugaction
Astroll	American Arcade	Flipper u.a.
Athena	Pro Mahjong Kiwame Next	Brettspiel
Bandai	Mobile Suit Gundam	3D-Action
Capcom	Demon Warrior (Onimusha)	Action-Adventure
	Street Fighter Ex 3	Beat'em-Up
Dazz	Lakemaster Ex	Angelsimulation
Ecseco	Battle on the Ghat	Rennspiel
EA	X-Fire	3D-Action-Adventure
Enix	BBD2000	Simulation
	Bust A Move 3	Musikspiel
	Exotica	Action-Rollenspiel
	Fighting QTs	TV-Spiel
	Sonnette	Love Story
	Star Ocean 3	Rollenspiel
From	Armored Core 2	Action
	Eternal Ring	Rollenspiel
Fujimic	Bakuryu 2	Sport
Genki	Jade Cocoon 2	Rollenspiel
Gust	Fly High	Rennspiel
Hudson	Bloody Roar 3	3D-Beat'em-Up
	Bomberman 2001	Action
i4	AI Igo 2001	Brettspiel
	AI Mahjong 2001	Brettspiel
	AI Shogi 2001	Brettspiel
Idea	Sky Surfer	Sport
Imagineer	Wild Wild Racing	Rennspiel
Jorudan	1 on 1 Government	Action
Kaga	Tetsuman Menky	Brettspiel
Koei	Kessen	Echtzeit-Strategie
	Mahjong Taikai 3	Brettspiel
	Shin-Sangokumusou	Action
	Söldnerschild 2	Taktik-Rollenspiel
Konami	Drummania	Musikspiel
	Gradius 3 & 4	Action
	Jikkyou Pawafuru	Sport
	Jikkyou World Soccer 2000	Fußball
	Mahjong Yarouze!	Brettspiel
Locus	FX-Pilot	Flug-Action
M2 To	Tuning Car Race Game	Rennspiel
Magical	Mag. Sports Catch Bass Club	Angelsimulation
	Mag. Sports Koshien 2000	Sport
	Mag. Sports Pro Golfer	Golf
Mainichi	Todai Shogi Shikenb. Dojyo	Brettspiel
Namco	500 GP	Rennspiel
	New Ridge Racer	Rennspiel
	Tekken Tag Tournament	3D-Beat'em-Up
Riverhillsoft	World Neverland 3	Simulation
Seta	Ide Yohsuke No Majan	Brettspiel
	Perfect Golf 3	Golf
Sony	Boku to Maoh	Rollenspiel
	Dark Cloud	Rollenspiel
	Den-Sen	Action
	Fantavision	Action
	Gran Turismo 2000	Rennspiel
	I.Q Remix	Denkspiel
	Popolocrois 3	Rollenspiel
	Splash Dive	Action
Sony Music	L'Arc-en-Ciel	Musik
	Tenchu 2	Action
Spike	World Rally Championship	Rennspiel
Square	The Bouncer	Action-Adventure
Sun	Shanghai 5	Brettspiel
	Street Mahjong T. Majin 2	Brettspiel
Sunrise	Panzer Century G Breaker	Techn. Simulation
T&E	3D Golf	Golf
Taito	Go By Train!	Simulation
Takara	Choro Q HG	Rennspiel
Tecmo	Ninja Gaiden	Action
	Unison	Musik-Action
Titus	Roadsters Trophy 2000	Rennspiel
	Robocop	Action
Tomy	Baki the Grappler	Action
UEP	New Cool Boarders	Snowboard
Victor	Let's become a pilot!	Simulation
Video System	F-1	Rennspiel
VR-1	3D Real Drive	Fahrsimulator
Warashi	Soul Surfing	Action
Xing	Fighting Illusion K-1 GP	Sport
Yuku-enterprise	Morita Shougi	Brettspiel

Anmerkung: Bei den meisten Spielen ist der Titel noch nicht endgültig.





Tokyo Game
Feines

Die letzte Spielemesse des Jahres: Dank PS2-Premiere, massivem Dreamcast-Lineup und anhaltender Unterstützung der Playstation sollten wir die Jahrtausendwende spielend überstehen.

Ohne Zweifel stand die Herbstausgabe der wichtigsten japanischen Spielemesse ganz im Zeichen der Playstation 2. Kein Bereich der Ausstellung wurde so massiv vom Publikum umlagert wie die Glaskästen mit der brandneuen Sony-Hardware und die Monitore, über die ein Dutzend PS2-Spiele flimmerten (Ausführliches zum Thema findet Ihr ab Seite 6). So beeindruckend aber der großflächige Auftritt für die Zukunftskonsole war, so ernüchternd fiel Sonys Angebot für das aktuelle System aus. Allein "Crash Bandicoot Racing" und "Gran Turismo 2" durften, wie bereits auf der E3, angespielt werden. Vom Rollenspiel-Epos **The Legend of Dragoon** gab es nur einige, wenngleich eindrucksvolle Filmsequenzen zu sehen. Der Rest der aufgebauten Playstations diente zur Demonstration einiger obskurer Pocketstation-Titel. Wenigstens auf Demo-CDs durften sich die Besucher **Robbit mon Dieu** und **Alundra 2** mit nach Hause nehmen. Bei ersterem Spiel handelt es sich um den dritten Teil der "Jumping Jack"-Reihe, die Euch in Ego-Ansicht durch bunte Comicwelten führt. Der Nachfolger zu "Alundra" läßt Euch abermals in die Haut des spitzohrigen Action-Adventure-Helden schlüpfen. Diesmal säubert Ihr das Fantasy-Szenario allerdings in zeitgemäßem 3D von monströsem Ungetier.

Von Sonys epischem Vier-CD-Rollenspiel "The Legend of Dragoon" gab es leider nur FMVs zu sehen (PS)



Kampf dem Lindwurm: In "Dragon Valor" von Namco nehmt Ihr's mit Horden der Schuppentiere auf (PS).

Bei weitem vielfältiger als der Sony-Auftritt gestaltete sich die Präsentation der kommenden Dreamcast-Titel am Sega-Stand. Neben einer großen Showbühne samt orangegewandetem Mädchenchor lockten eine "D2"-Kinovorführung und ein "Shenmue"-Bereich, wo abermals nur ein Video des sehnlichst erwarteten Yu-Suzuki-Spiels gezeigt wurde. Dafür konnten die Sega-eigenen Programmierstudios durch einige interessante Neuankündigungen überzeugen. Mit **Zombie Revenge** und **Crazy Taxi** erwarten japanische Dreamcasts bereits im Winter zwei einwandfrei umgesetzte Arcadeautomaten. Während Ihr in dem 3D-Gruselspektakel reihenweise Untote mit Schlägen und Schüssen niedermetzelt und nebenbei ein paar Rätsel löst, lockt der Taxi-Raser mit Fahrspaß pur. In einer wunderhübsch animierten Stadt sammelt Ihr Passagiere auf, um sie – unter Umgehung sämtlicher Verkehrsregeln – innerhalb kürzester Zeit am gewünschten Ziel abzuliefern. Während dieses Spiel sich noch einigermaßen an der Realität orientiert, entführt Euch der durchgedrehte Musik-Actiontitel **Space Channel 5** in eine absurde SciFi-Zukunft. Als langbeinige Heldin Ulala bekämpft Ihr Aliens in allen Farben und Formen durch coole Tanzschritte. Besiegt Ihr die Außerirdischen, so schließen sich diese Euren rhythmischen Verrenkungen an, bis der ganze Bildschirm von tanzenden Aliens wuselt. Klingt seltsam, sieht aber urkomisch aus und bietet einen mitreißenden Soundtrack. Sportfans wurde der Mund durch die optisch hervorragenden Simulationen **NBA 2K** und **NFL 2K** wässrig gemacht, an KI und Ballphysik des Basketball-Titels muß Sega allerdings noch feilen. Vom erst-

In Konamis "Muscle Ranking Vol.1" kommt Ihr ausnahmsweise nicht durch Musik und Tanz in's Schwitzen (PS)

SNES-Kult: Squares "Chrono Trigger" kommt für die Playstation.

Mit "Alundra 2" entführt Euch Sony in eine dreidimensionales Fantasywelt (PS)



Die Uhr läuft: Mit dem "Crazy Taxi" geht es durch die USA (DC).

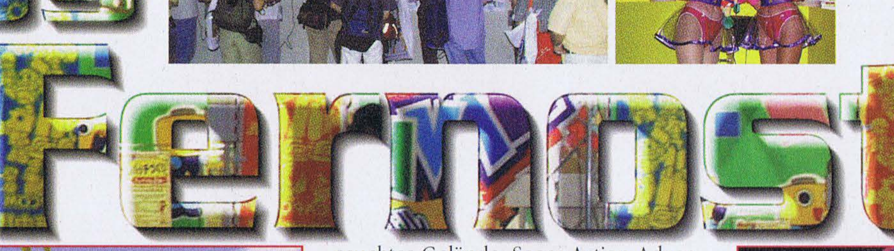


Auch in "Parasite Eve 2" habt Ihr's wieder mit Mutanten zu tun (PS)









Show '99 aus Fernost





Comic-Charaktere: Sowohl Namcos "Rescue Shot Booby Bo" (links) als auch Sonys "Robbit mon Dieu" amüsieren mit knuddeliger Grafik (PS).

klassigen Fußballspiel **Virtua Striker 2**, das noch dieses Jahr erscheinen soll, stand leider nur die Arcade-Version für einen Probekick zur Verfügung.
Die wenigen Dreamcast-Drittentwickler konnten nur leicht fortgeschrittene Versionen bekannter Produkte zeigen. So ließen sich bei Jalecos **Carrier** einige widerliche Mutanten in "Blue Stinger"-Manier umnieten, in Atlus' Ego-Abenteuer **Maken X** schwertschwingend Korridore durchwandern und bei Capcoms **Resident Evil: Code Veronica** ein paar Zombies erledigen. Der Bereich des Survival-Horror-Spezialisten stand generell ganz im Zeichen von "Resident Evil". Eine "Biohazard 3"-Kinovorführung erzeugte mit die längsten Schlangen der Messe, Statisten in S.T.A.R.S.-Uniformen zückten ihre Plastikwaffen, und Versionen der angekündigten N64-, Dreamcast- und Playstation-Folgen luden zum Spiel ein. Mit **Biohazard: Gun Survivor** wartete Capcom mit einer indizierungsgefährdeten Überraschung für Playstation-Revolverhelden auf. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Lichtpistolenspielen ist der Pfad der Ballerei nicht fest vorgegeben. Durch Feuern außerhalb des Bildschirms sowie Benutzung der A- und B-Tasten bewegt Ihr Euch frei durch feindverseuchtes Gelände. Sogar Action-Adventure-Elemente der Vorgänger wie Schlüssel, Notizen und Puzzles wird der Shooter enthalten.
Square konzentrierte sich auf der Messe beinahe ausnahmslos auf bewährte Rollenspielkost. Neben "Dewprism", "Vagrant Story" und "Chrono Cross" (über die Ihr bereits in der letzten MAN!AC lesen konntet) wurde auch **Chrono Trigger** gezeigt. Die Playstation-Version des in Übersee extrem erfolgreichen "Chrono Cross"-Vorläufers (SNES) wird das alte Spielprinzip mit modernen Grafiken und ein paar zusätzlichen FMVs aufwerten. Eine angenehme Überraschung war die Vorstellung von **Parasite Eve 2**, dessen hochgelobter Vorgänger es ebenfalls nicht nach Europa schaffte. In Action-Adventure-Manier wandert Ihr als Mitglied einer Spezialeinheit durch vorgerenderte Hintergründe und kämpft gegen mutierte Bestien; Zaubersprüche und kombinier-



Mit Ulala, der Heldin aus "Space Channel 5", tanzt Ihr gegen außerirdische Invasoren (DC).



Hände hoch: Capcoms Statisten sorgten für Ordnung vor dem "Resident Evil"-Kino.

PARADIES FÜR FANS

NIPPON-NIPPES



Capcoms Waffenkammer: "Resident Evil"-Knarren gab es auf der Messe im Überfluß.

Während sich in der Haupthalle der Tokyo Game Show alles um die digitale Unterhaltung drehte, lockten etliche kleine Stände in einem Nebengebäude mit Schnickschnack rund um's Videospiel. Neben einer riesigen Auswahl an den für Japan unvermeidlichen Anime-Produkten (von Laserdisc und Musik-CD bis zu Postern und Püppchen) gab es natürlich allerlei Fanartikel zu populären Spielen. Limitierte "Dino Crisis"-Plastikechsen und knallgelbe Plüsch-Pac-Mans boten sich als kultige Staubfänger an. "Resident Evil"-Fans durften sich nicht nur T-Shirts und Uniformen, sondern auch die Originalwaffen aus dem Action-Adventure zulegen – samt zugehöriger Munition in Form von Styroporkugeln. Und Musikbegeisterte konnten am Konami-Stand neben LCD-Handhelds zu aktuellen "Bemani"-Titeln sogar ein schickes Ledertäschchen für ihre "Guitar Freaks"-Klampfe erstehen.



Musik für unterwegs: Von Konami gibt es die erfolgreichsten Titel nun auch in LCD-Form.







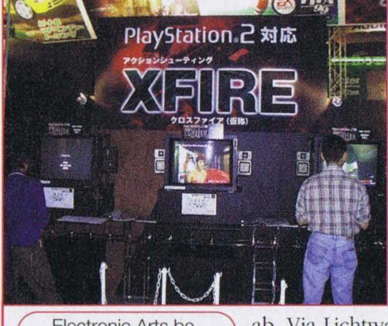
Glänzende Optiken: 'American Sports'-Fans dürfen sich auf die geschmeidigen Animationen in "NBA 2K" und "NFL 2K" freuen (DC).

Vereinigte Daten

Die 74 Aussteller der Tokyo Game Show zeigten mit über 400 Titeln eine beeindruckende Menge an Produkten. Allerdings wurde ein großer Teil der Spiele bereits auf vorangegangenen Messen gesichtet; zudem gab es Etliches, das nicht für den deutschen Markt gedacht bzw. geeignet ist. Unsere Tabelle zeigt Euch wichtige und relevante Titel, auf die Ihr Euch in den nächsten Monaten freuen dürft, sei es als Import oder PAL-Release. Da Nintendo und seine Dritthersteller bereits auf der Spaceworld ihr Pulver verschossen haben, sollten sich N64-Freunde die Tabelle auf Seite 20 zu Gemüte führen. PS2-Ankündigen findet Ihr auf Seite 11.

bare Waffen bringen leichtes RPG-Flair ins Spiel.

Neben dem beinahe fertiggestellten "Pac-Man World" plant Namco zwei größere Playstation-Titel für den kommenden Winter. Im Action-Adventure **Dragon Valor** erforscht Ihr große Fantasy-Szenarien auf der Suche nach ehrenhaften Duellen mit bildschirmfüllenden Drachen. Witzig ist dabei ein 'Erbfolge-System': In jeder Stufe rettet und ehelicht Euer Held eine Jungfrau, um im nächsten Level in die Rolle des Nachkommens zu schlüpfen. Der weitere Spielablauf hängt davon ab, welche Maid von Euch zur Braut erkoren wird. Mit **Rescue Shot Booby Bo** liefert Namco dagegen einen klassischen Lightgun-Shooter ab. Via Lichtwaffe beschützt Ihr einen dümmlichen Helden, der unbedarft durch fallen- und feindgespickte Szenarios wandert.



Electronic Arts bekannte sich auf seinem Stand zur Playstation 2

Konami schließlich beglückt mit seinen Musikspielen weiterhin Besitzer aller erdenklichen Plattformen, selbst die PS2 kommt mit **Drummania** – samt zugehörigem Schlagzeug-Controller – zu musikalischen Ehren. Das nötige Taktgefühl braucht Ihr aber auch beim "Track & Field"-artigen **Muscle Ranking Vol.1**. Spielchen wie Tauziehen, Torwandschießen oder Bockspringen sollten für maximalen Partyspaß vor der Playstation sorgen. *sf*



Bei Sega wird gerasselt (oben: "Samba"-Automat), bei Konami gezupft (rechts: Gitarren-Controller).

DREAMCAST

NAME	HERSTELLER	GENRE	JAPAN-RELEASE
Carrier	Jaleco	Action-Adventure	4. Quartal
Chu Chu Rocket	Sega	Denkspiel	k.A.
Crazy Taxi	Sega	Rennspiel	Januar 2000
D2	Sega	Action-RPG	Dezember
Dee Dee Planet	Sega	Partyspiel	Dezember
F-1	Video System	Rennspiel	November
Godzilla Generations Maximum Impact	Sega	Action	Dezember
Hanagumi Taisen Columns 2	Sega	Denkspiel	Dezember
Let's Golf	Sega	Sport	November
Maken X	Atlus	Ego-Action	November
NBA 2K	Sega	Sport	4. Quartal
Net Golf	Sega	Sport	Januar 2000
NFL 2K	Sega	Sport	4. Quartal
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	Action-Adventure	4. Quartal
Shenmue	Sega	Action-Adventure	Oktober
Space Channel 5	Sega	Musik-Action	4. Quartal
Street Fighter 3 W Impact	Capcom	Beat'em-Up	k.A.
Undercover AD 2025 Kei	Pulse Interactive	Action-Adventure	k.A.
Virtua Striker 2	Sega	Sport	4. Quartal
Zombie Revenge	Sega	Action	Oktober

PLAYSTATION

NAME	HERSTELLER	GENRE	JAPAN-RELEASE
Alundra 2	Sony	Action-Adventure	November
Arc the Lad 3	Sony	Rollenspiel	Oktober
Bakuryu	Fujisankei	Sport (Kanufahren)	November
Baroque	Konami	Rollenspiel	Oktober
Chaos Break	Taito	Action-Adventure	k.A.
Chrono Cross	Square	Rollenspiel	November
Chrono Trigger	Square	Rollenspiel	November
Crash Bandicoot Racing	Sony	Rennspiel	Dezember
Dewprism	Square	Action-RPG	Oktober
Dragon Quest 7	Enix	Rollenspiel	k.A.
Dragon Valor	Namco	Action-Adventure	Dezember
J. League 1999	Konami	Sport	Oktober
Koudelka	SNK	Rollenspiel	k.A.
Legend of the Dragoon	Sony	Rollenspiel	Dezember
Max 6	Atlus	Rennspiel	k.A.
Muscle Ranking Vol.1	Konami	Sport	Dezember
Pac-Man World	Namco	Jump'n'Run	November
Panzer Front	Ascii	Strategie	Dezember
Parasite Eve 2	Square	Action-Adventure	Dezember
Rescue Shot Booby Bo	Namco	Lightgun-Shooter	Januar 2000
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	Action-Adventure	erschienen
Robbit Mon Dieu	Sony	Jump'n'Run	Oktober
Silent Bomber	Bandai	Action	Oktober
Soumatou	Tecmo	Action-RPG	Dezember
Survival League	Tecmo	Sport	Dezember
Tales of Eternia	Namco	Rollenspiel	2000
Vagrant Story	Square	Rollenspiel	4. Quartal
Valkyrie Profile	Enix	Rollenspiel	November
Zill O'll	Koei	Rollenspiel	Oktober

Kurt kehrt zurück

Das etwas andere Action-Spektakel "MDK" bekommt seine Fortsetzung – exklusiv für die neue Sega-Konsole.

David Perry und sein Studio Shiny haben in der Vergangenheit einige ausgefallene Action-Titel und skurrile Videospielcharaktere ins Leben gerufen. Neben der "Earthworm Jim"-Reihe konnte besonders "MDK" durch die prima Mixtur aus Spaß und Spannung überzeugen. Obwohl der Nachfolger nicht mehr vom Original-Team, sondern von den Kanadiern Bioware entwickelt wird, besitzt auch "MDK 2" das Potential für einen außergewöhnlichen 3D-Actionknaller. Diesmal kämpft Ihr aber nicht nur im Cyber-Anzug des Alienjägers Kurt Hectic gegen die Horden außerirdischer Invasoren, auch der exzentrische Dr. Fluke Hawkins und der bionische Hund Max kommen im Spiel unter Eure Kontrolle.

Mit dem Wechsel des Alter Ego ändert sich von Level zu Level auch das Spielprinzip. Kurt ist wie beim Vorgänger mit einem Scharfschützengewehr ausgestattet, durch das sich weit entfernte Gegner via goldenem Schuß umnieten lassen. Zudem besitzt der schwarzgewandete Held einen futuristischen Gleitschirm, mit dem Ihr weite Abgründe elegant überwindet und von Plattform zu Plattform schwebt. In einigen Abschnitten kann sich Kurt mit einem Spezialmantel unsichtbar machen und so gemächlich an waffenstarrenden Feinden vorbeischleichen. Der coole Rüde Max geht dagegen keiner Konfrontation aus dem Weg. Da der smarte Hund gleich mit vier Armen ausgestattet ist, die alle verschiedene Waffen tragen können, besitzt er genügend Feuerkraft, um auch mächtigen Boß-Monstern ohne viel Aufhebens das Licht auszublasen. Mit einem Raketenrucksack kann Max zudem die Feinde von oben herab auf's Korn nehmen. In der Rolle des Doktors stehen schließlich Rätsel und Puzzles im Vordergrund. Etliche, meist gewöhnliche Gegenstände könnt Ihr in Eurem Kittel verstauen und miteinander kombinieren. Als eine Art grauhaariger McGuyver kommt der Doktor so in den Genuß einer Reihe urkomischer Waffen, wie z.B. einer Toasterkanone, die brennende Brotscheiben abfeuert.

Insgesamt neun große und detaillierte Welten sind zu erforschen und von etwa 20 Alien-Rassen zu säubern. Mit einigen neutralen Charakteren könnt Ihr auch kommunizieren oder einfach nur deren absonderliches Verhalten beobachten. In puncto Grafik möchte Bioware mit "MDK 2" einen Konsolen-Meilenstein setzen. In stabilen 30 Bildern pro Sekunde dürft Ihr Euch an Echtzeit-Lichteffekten berauschen, sämtliche Hintergründe sind animiert und fein ausgearbeitet. So bekommt Ihr eine klare Nacht mit originalen Sternbildern zu Gesicht oder erblickt im Hintergrund einen Planeten, über den langsam eine Wolkendecke zieht. *sf*

Während Kurt mit dem Sniper-Gewehr stufenlos die Bösewichte heranzoomt, behaltet Ihr im kleinen Fenster rechts oben die Gesamtübersicht.

Jump'n'Fight: Geschicklichkeitsprüfungen (oben) wechseln mit knallharten Gefechten (rechts) ab.

In der Rolle des Doktors müßt Ihr erstmal alles einsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist.



Tierischer Held: Max kann vier Waffen gleichzeitig benutzen. Zum Glück bietet Euch das Spiel eine automatische Zielerfassung.

TITEL	MDK 2
HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	1. Quartal 2000

Rückkehr einer Kult-Ballerei: Mit drei Charakteren kämpft Ihr Euch durch neun skurrile Zukunftswelten.


Don´t stop running.
Don´t stop shooting.
Don´t start thinking.
www.millennium-soldier.com
Explosiver 3D-Shooter
Gnadenlose Grafik- und Explosionseffekte
2-Player-Teamwork-Modus
Gigantisches Waffenarsenal
Knallharte Bonuslevels
MILLENNIUM SOLDIER
EXPENDABLE
© Infogrames Multimedia. 1999 © Rage (Rage Games Limited 1999. All rights reserved). © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999.
INFOGRAMES
Dreamcast.
Rage
Software plc

Space World 99

Gnadenfrist für 64 Bit

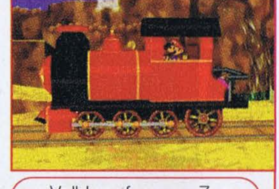
Nachdem die "Space World 98" noch wegen Produktmangel ausfiel, schöpft Nintendo dieses Jahr bei seiner exklusiven Messe aus dem Vollen. MAN!AC war vor Ort und hat für Euch Brandneues wie Altbekanntes ausfindig gemacht.

Bei der Rückkehr zu ihrem Solo-Auftritt ließ Nintendo dieses Jahr einige Programmpunkte unter den Tisch fallen, die eigentlich zur "Space World" gehören wie die Kamera zum Japaner. So gab es weder die traditionelle Ansprache von Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi, noch einen Pressetermin mit Design-Legende Shigeru Miyamoto. Auch auf einen nichtöffentlichen Tag für geschäftliche Besucher wurde verzichtet – die gesamte Messe war ausgerichtet auf das breite, junge Publikum und deren kaufkräftige Eltern.


Die Hardware-Highlights der Messe: 64DD und N64-Modem kommen noch dieses Jahr in Japan auf den Markt.

Jetzt bunt und in Farbe: "Pokémon Silber" bzw. "Gold" für Game Boy Color.

Schon ab neun Uhr morgens ergoß sich der Strom japanischer Jugendlicher über das altbewährte Makuhari-Messegelände, um sich vor Spielen wie "Donkey Kong 64" in die Schlange einzureihen. Für ganze zehn Spielminuten an den neuen N64-Titeln mußte der geduldige Besucher zu Mittag bereits knapp zwei Stunden Wartezeit in Kauf nehmen. Wie zu erwarten wurden Pikachu und Konsorten die


Volldampf voraus: Zu den Highlights der Messe gehörte Marios zweiter Rollenspielauftritt

Spielend in's Millennium

Die Palette der gezeigten Top-Titel für das N64 war zwar überzeugend – nicht zu übersehen ist aber, daß es sich dabei zum größten Teil um lang angekündigte Spiele oder Fortsetzungen handelt. Mit dem "Dolphin" in den Startlöchern ist das Ende der Vorgängerkonsole eingeläutet, eine größere Menge an Neuigkeiten wird es für die 64-Bit-Maschine nicht mehr geben. Seien wir zumindest froh, daß uns in naher Zukunft noch einige grandiose Spiele in's Haus stehen.

Zelda Gaiden

Über das heißersehnte Sequel zur Action-Adventure-Perle konnten wir auf der Spaceworld einige Neuigkeiten in Erfahrung bringen. Trotz gleichbleibender Grafikroutinen werden Hintergründe, Texturen und Effekte einen Tick hübscher ausfallen. Allerdings verlangt der "Zelda"-Nachfolger obligatorisch nach dem RAM-Pak. In der komplett neuen Geschichte um Links Abenteuer wird der Schwierigkeitsgrad bei Puzzles und Plattformpassagen auf jeden Fall hochgeschraubt. Dafür sorgt z.B. ein knackiges Zeitlimit, das dem Spieler nur wenige Tage gibt, um das Abenteuer zu beenden. Soviel ist zum Szenario bereits bekannt: Einige Monate, nachdem der Friede im Königreich von Hyrule eingekehrt ist, wird Links Roß Epona von einem seltsamen Wesen in eine andere Dimension entführt. Link folgt der Kreatur und gelangt in ein verwirrendes Paralleluniversum, von wo aus er die Welt vor einer Katastrophe retten muß... Frühestens im März 2000 geht das Abenteuer (auf japanisch) los.

Link wie er leibt und lebt. Auch Reiten und Schwimmen gehört wieder zum Abenteueralltag.

Kirby 64


Pummelrund und kunterbunt: Kirby kommt auf dem N64 endlich in die Gänge.

Was lange währt... Einer der ersten angekündigten Titel für das N64 gehört zu den letzten, die veröffentlicht werden. Mit dem rosafarbenen Pummel Kirby hüpft Ihr durch unzählige 3D-Welten, die im typischen Nintendo-Stil gezeichnet sind. Das

SOFTWARE FÜR DAS 64DD

Exklusives Entertainment


Im "Talent-Studio" lassen sich Polygonmännchen Gesichter aufmalen und Klamotten anziehen

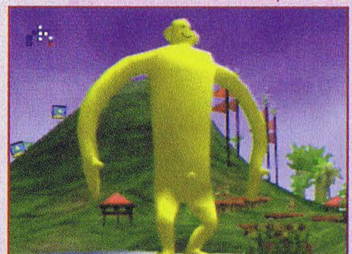
Das 64DD-Laufwerk kommt nun wirklich noch auf den Markt, allerdings nur in Japan. Weil wohl auch Nintendo selbst den 64DD-Produkten keine großen Abverkaufszahlen zutraut, wird es zunächst nur wenige Titel für die Zusatzhardware geben. **Paint Studio** und **Talent Studio** gehören zu diesen Außenseiterprodukten, die zusätzlich zum 64DD die neue N64-Maus und das "Capture"-Modul für ein sinnvolles Arbeiten benötigen. "Paint Studio", das sich aus den ursprünglich geplanten Programmen "Picture Maker" und "Polygon Maker" zusammensetzt, läßt Euch auf dem Bildschirm malen, Bilder bearbeiten und 3D-Studien entwickeln. Die so erstellten Daten lassen sich in das "Talent Studio" importieren, mit dem Ihr z.B. selbsterschaffenen Charakteren Leben einhauchen könnt. So dürft Ihr diese Gesichter bemalen, virtuelle Kleider anziehen oder Bewegungsabläufe vorgeben. Eure Werke lassen sich auch untereinander auf einem 64DD-Medium austauschen. Das **F-Zero X Expansion Kit** besteht aus einem RAM-Pak und einer 64DD-Disk, auf der sich Kurs- und Fahrzeugeditoren befinden. Bis zu 100 Strecken dürfen gespeichert werden. Von Seta stammen zwei exklusive 64DD-Titel: In **Ultimate War** kämpft Ihr in einem Mix aus rundenbasierter und Echtzeitstrategie um die Koreanische Halbinsel, **Japan Pro Golf Tour** entführt Euch auf zehn Golfplätze der japanischen Meisterschaft 99.


Im Editor bastelt Ihr Euch verwegene "F-Zero X"-Kurse

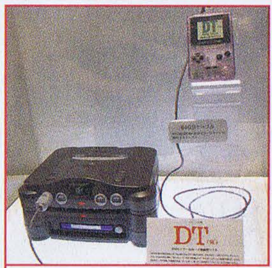
Kampf um Korea: In "Ultimate War" befreit Ihr das asiatische Land vom Kommunismus.

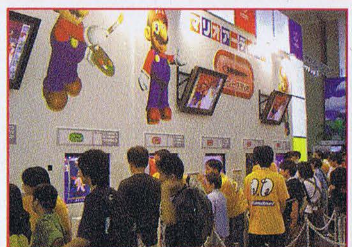
Bei "Sim City" gibt's endlich so komplexe Städte wie auf dem PC

Mit dem 64DD wird nun endlich auch die fabelhafte Städtesimulation **Sim City** auf dem N64 Wirklichkeit. Individuelle Städte können natürlich gespeichert werden, zudem dürfen Häuslebauer Grafiken, die sie im Paint-Studio entworfen haben, in das Spiel importieren. **Doshin the Giant** von Marigul verquickt ein "Populous"-artiges Spielprinzip mit einer Portion Humor und Rollenspielelementen. Als omnipotenter Gigant führt Ihr Euer Inselvolk zu Wohlergehen und Reichtum.


Kurios: Als gelber Gigant Doshin dient Ihr Eurem Volk ("Doshin the Giant").

höchste Aufmerksamkeit und die größte Ausstellungsfläche zuteil. Auf 288 Monitoren durften Fans der Hosentaschenmonster die neuen Game-Boy-Color-Versionen "Pokémon Silber" und "Pokémon Gold" antesten. Natürlich fehlten auch diverse Bühnenshows und Wettbewerbe nicht; wie beispielsweise das Finale der japanischen "Smash Brothers"-Meisterschaft. Die unzweifelhaften Stars der Spaceworld waren allerdings alte Bekannte: das 64DD, das N64-Modem und der Game Boy Color.


Das neue Link-Kabel verbindet den Modulschacht des Game Boy mit dem N64-Controller-Port

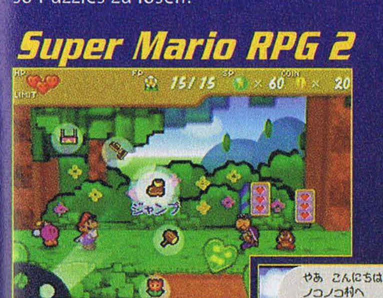

Die Software für das N64-Laufwerk, seien es die Anwendungen (links) oder die Spiele (rechts), durfte fleißig ausgetestet werden.

Phönix aus der Asche

Trotz der Ankündigung ihrer Wunderkonsole "Dolphin" auf der diesjährigen E3 verliert Nintendo nicht das Vertrauen in seinen 64-Bitter. Im Bezug auf die Quantität und Qualität kommender N64-Spiele aus überwiegend japanischer Produktion war die Spaceworld des Jahres '99 eine durchaus beeindruckende Messe. Dabei stammen die attraktivsten Titel wie "Zelda Gaiden", "Super Mario RPG 2" oder "Kirby 64" aus Nintendos hauseigenen Programmierstudios. Aber auch die Drittentwickler, die traditionell nicht so zahlreich auf der Messe vertreten sind, zeigten spielbare Versionen interessanter Titel wie "Resident Evil 64" (Capcom), "Win Back" (Koei) oder "Baku Bomberman 2" (Hudson).
Endlich steht nun auch der Erscheinungstermin des 64DD fest. Nach Jahren des Zögerns hat sich Nintendo für eine exklusive Japan-Einführung des N64-Laufwerks im Dezember entschlos-

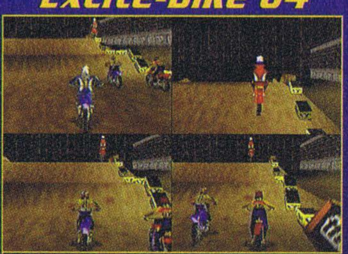
Konzept hinter Kirby ist simpel, aber genial: Saugt Gegner ein, um Euch deren Fähigkeiten anzueignen und so Puzzles zu lösen.

Super Mario RPG 2


Bekannte Bösewichte: Auch im zweiten "Mario"-Rollenspiel geben sich allerlei berühmt-berüchtigte Charaktere ein Stelldichein.

Fans des berühmtesten Latzhosenträgers der Welt konnten bereits auf dem SNES Monster für Erfahrungspunkte in's Jenseits zu schicken. Für das erste "Mario"-Rollenspiel, das es leider nur bis in die USA schaffte, zeigte sich noch Square verantwortlich, die N64-Fortsetzung wird von Intelligent System entwickelt. Wie schon im ersten Teil zeichnet sich das Rollenspiel durch knallbunte Comicgrafiken aus, auf den ersten Blick irritiert allerdings das 2D-Format der Charaktere, die wie Pappkameraden in der Landschaft herumstehen. Alternativ-Name: "Super Mario Adventure".

Excite-Bike 64


Via Splitscreen dürft Ihr zu viert über die Piste brettern

Schon in den Tagen des NES besaß Miyamotos Motocross-Spiel eine große Fangemeinde, nicht zuletzt wegen dem damals revolutionären Kurs-Editor. Diesen wird es in der N64-Version auch geben, nur spielt sich die rasante Zweirad-Action in zeitgemäßem 3D ab. Doch nicht nur Gasgeben ist bei der Schlammschlacht gefragt, auch Tricks kann Euer Biker im Flug absolvieren.

Mario Party 2

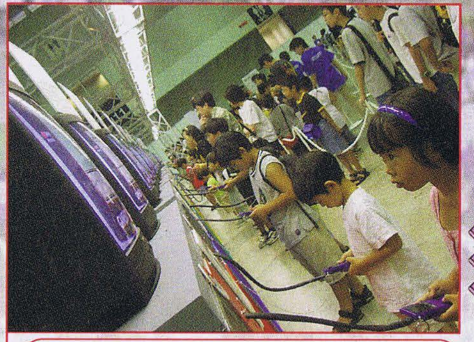
Das von Hudson in Kooperation mit Nintendo entwickelte Gesellschaftsspiel hat sich mittlerweile über eine Million Mal in Japan verkauft. Beste


Auf dem "Mario Party"-Jahrmarkt darf die lustige Schießbude nicht fehlen

Alle Messeneuheiten für das N64

Titel	Hersteller	Genre
64 Hanafuda: Tenshi no Yakusoku	Altron	Kartenspiel
64 Wars	Hudson	Strategiespiel
Baku Bomberman 2	Hudson	Geschicklichkeit
Bakuretsu Muteki Bangaio	Treasure	Action
Beast Wars Metal 64	Takara	Beat'em-Up
Custom Robo	Nintendo	Rollenspiel
Doshin the Giant	Marigul	Simulation
F-Zero X Expansion Set	Nintendo	"Rennspiel-Addon"
Japan Pro Golf Tour	Seta	Golfspiel
Kirby 64	Nintendo	Jump'n'Run
Legend of Zelda: Gaiden	Nintendo	Action-Adventure
Mario Party 2	Nintendo	Partyspiel
Mother 3	Nintendo	Rollenspiel
On & Off Racing	Imagineer	Rennspiel
Paint Studio	Nintendo	Malprogramm
Shigesato Itoi's Bass Tsuri #1	Nintendo	Angelspiel
Sim City 64	EA/Nintendo	Simulation
Super Mario RPG 2/Adventure	Nintendo	Rollenspiel
Super Robot Taisen 64	Banpresto	Genremix
Talent Studio	Nintendo	Animationsprogramm
Ultimate War	Seta	Strategiespiel
Viewpoint 2064	Sammy	Action
Virtual Pro-Wrestling	Asmik	Wrestling
Yakouchuu 2: Satsujin Kouru	Athena	Grafik-Adventure
Yousuke Ide's Mah-jongg	Nintendo	Brettspiel

Anmerkung: Wir verzichten diesmal auf die Nennung von Release-Daten, da bei den wenigsten Titeln feststeht, ob und wann sie in Europa erscheinen. In Japan dürften die meisten Spiele zum Jahreswechsel auf den Markt kommen.


Selbst die Kleinsten stürzten sich auf Nintendos Neuheiten

sen. Ein Grund für diese Entscheidung könnte sein, daß der Spielegigant das 64DD als Testlauf für ein wiederbeschreibbares "Dolphin"-Speichermedium sieht. Aber vielleicht dient das Laufwerk auch nur als Zusatzhardware, die die Lebensspanne einer in die Jahre gekommenen Konsole etwas verlängern soll (was ja schon beim Super Nintendo versucht wurde). Nachdem auch Sega mit dem ZIP-Drive für den Dreamcast auf ein wiederbeschreibbares Medium setzt, wird damit zumindest der Trend zu dieser Peripherieform gefestigt. Nintendo bringt übrigens die 64DD-Titel nicht selbst auf den Markt, sondern überläßt dieses Geschäftsfeld der Firma Randnet, einem Joint-Venture zwischen Nintendo und Recruit. Kosten soll das 64DD (64 MB Laufwerk und vier MB RAM) rund 250 Mark.

Online 64

Ebenfalls von Randnet wird Nintendos Netzwerkservice aufgebaut, der ab Dezember in Japan an den Start geht. Das N64-Modem besitzt Modulform, die nötige Software wie Internet-Browser und Netzwerkprogramme, werden auf einem 64DD-Medium mitgeliefert. Leider konnte oder wollte Nintendo weder Angaben zu den Titeln machen, die über Telefonleitung spielbar



Hinweisschilder machen deutlich, wie lange man anstehen muß, um ein Vorführung zu sehen

sein sollen, noch wurde die Übertragungsgeschwindigkeit des Modems bekanntgegeben. Allein "denkbare" Anwendungen wie Download von Bonusleveln, E-Mail oder gar die Teilnahme an der Entwicklung von Spielen nannten Firmenangehörige. Auch für das Modem gilt wohl, daß erste Netzwerkerfahrungen für eine spätere Nutzung beim "Dolphin" gesammelt werden sollen. Die Firma Panasonic Wondertainment arbeitet schon seit kurzem an netzwerkfähigen Spielen für Nintendos Zukunftskonsole.


"Zelda Gaiden" kommt auch in der tragbaren Version auf den Markt

Kleiner Mann ganz groß

Ende März 1999 durchbrach der Game Boy die Schallmauer von 80 Millionen verkauften Einheiten. Damit ist und bleibt Nintendos Handheld die erfolgreichste Konsole der Geschichte, die selbst nach über zehn Jahren immer noch Milliarden Yen in die Kasse der Mutterfirma spült. Neben den allgegenwärtigen "Pokémon" wurden auch einige brandneue Titel für den Taschenspieler gezeigt, wie z.B. Konamis "Beatmania Game Boy 2" oder das für Dezember geplante "Zelda Gaiden". Letzteres Spiel nutzt wahrscheinlich das neue DT-Linkkabel, das Game Boy und N64 miteinander verbindet. Im Gegensatz zum 64GB-Pak wird das Kabel allerdings den Handheld direkt über dessen Modulschacht mit dem Controller-Port der Heimkonsole verbinden. *nc/sf*

Voraussetzung also für den zweiten Teil des fröhlichen Party-Spaßes rund um die bekannten Bildschirmhelden. An insgesamt 64 Mini-Spielchen werdet Ihr in der Rolle von Luigi, Yoshi, Wario & Co. teilnehmen dürfen.

Mini-Racers


Maximal vier Matchbox-Autos verwandeln das Kinderzimmer in eine Motorsport-Arena

Nach "Re-Volt" startet mit den Mini-Racers ein weiterer Fernlenkauto-Titel für das N64. Allerdings erinnern die kleinen Nintendo-Flitzer eher an Codemasters "Micro Machines 64", auch Kursdesign und Perspektive versprechen mehr Übersichtlichkeit und Spaß als bei Acclaims Konkurrenzprodukt. In einem Streckeneditor dürft Ihr selbst an den Szenarien Hand anlegen.

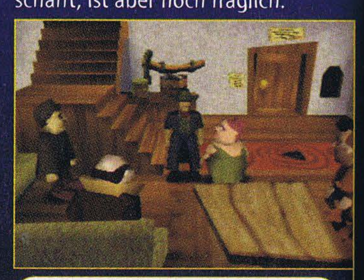
Custom Robo

An eine Mischung aus Transformers und Pokémon erinnert "Custom Robo". Ihr lauft in einer Kopffüßer-Welt herum, bastelt Euch individuelle Roboter zusammen und trainiert diese, um sie schließlich in einer Arena antreten zu lassen. Für kurzweiliges Robo-Geplänkel steht neben dem Story- auch ein Versus-Modus zur Verfügung.


Beim Titelheld von "Custom Robo" werden Erinnerungen zu Pokémon-Wunderkind Ash wach

Mother 3

Der dritte Teil der RPG-Serie (bei uns erschien "Mother 2" als "Earthbound" auf dem SNES) sollte eigentlich exklusiv für das 64DD erscheinen. Nun werden die sieben gigantischen Welten, die Ihr in klassischer Rollenspiel-Manier durchwandert, doch in ein Modul gequetscht. Ob der Titel den Sprung nach Europa schafft, ist aber noch fraglich.


Die Welt von "Mother 3" wird größer sein als "Zelda". Dafür gibt's weniger Details.

KREATIVKONTOR 10/99 · Photo: Conny Stein

JOYTECH ANALOGUE CONTROLLER PLUS FÜR PLAYSTATION™

Good vibrations!

Eine wacklige Angelegenheit – und so soll es auch sein: Das **Dual Force Feedback™** im **JOYTECH Analogue Controller Plus** ist deutlich stärker als in herkömmlichen Controllern. Schließlich sollst Du ja auch spüren, was Du spielst! Und im täglichen „Kampfeinsatz" zeigt sich die Robustheit Deines Equipments – bei JOYTECH werden alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft, da gibt's keine bösen Überraschungen. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**





Kabel* / ** für Extension, Link, RGB; Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack



Expansion RAM** Memory Cards*/** Jolt Packs**



PlayStation™ Mouse* 2 control buttons



Bio>Grip Advanced Joystick*



Controller Plus 64**



Analogue Controller Plus* Dual Force



Arcade Light Gun* Blaster Light Gun*



Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel*/**



ab Herbst '99: Die Weltneuheit AirPad™*



PlayStation

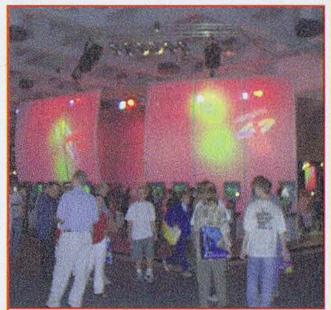
* für PSX™



** für N64™

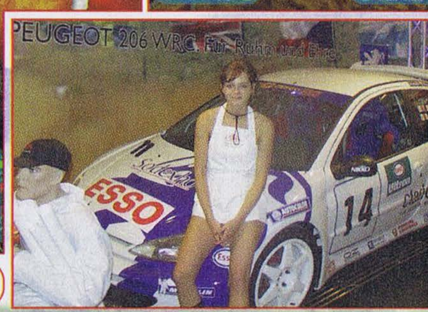
Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH





Mit Sony in's nächste Jahrtausend: "Colony Wars: Red Sun" (großes Bild) ist eines der Playstation-Highlights im nächsten Frühjahr.



Internationale Funk

Spieler an

Selbstbewußter Auftritt: Eine Woche vor der ECTS zeigte die Spieleindustrie mit überdimensionalen Ständen Rekord-Präsenz.

Zielstrebig entwickelt sich die IFA zur ECTS-Konkurrenz, der Spiele-Branche wurde so viel Platz eingeräumt wie nie zuvor. Viele Hersteller nahmen die Präsentations-Möglichkeit wahr, Titel wie Konamis „Track & Field 2" und „Alien Breed Conflict" von Team 17 feierten sogar ihre Weltpremiere in Berlin. Die Bundeshauptstadt war auch ausserhalb des Messegeländes fest in Spielerhand, die „großen drei" ließen sich witzige Werbeaktivitäten einfallen. So wurde ein Dreamcast-Bus mit leuchtender Folie in den Linienverkehr zur Uni Berlin einbezogen, eine Straßenbahn sowie zwei Busse fuhren in Playstation-Farben und metergroße Pokémon-Poster prangten von markanten Gebäuden der Berliner City. Sega, Sony und Nintendo luden außerdem zu Pressekonferenzen – MAN!AC war vor Ort und hat genau hingeschaut.



Weltpremiere Nr. 1: "International Track & Field 2" von Konami (Playstation).



Weltpremiere Nr. 2: Das Echtzeitstrategiespiel "Alien Breed Conflict" von Team 17 (Dreamcast).

DC-Geburtswehen

Laut, lauter, Sega-Stand: Vor hämmernden Disco-Beats und ausgeflippter „Lämmermann"-Moderation verstand man fast sein eigenes Wort nicht mehr. Doch nicht nur der Lärmpegel, auch die Ausstattung des Standes war beeindruckend; Sega platzierte im Show-Bereich eine ausgewachsene Halfpipe, auf der Skateboard- und BMX-Profis die Besucher mit spektakulären Einlagen unterhielten und zum Mitmachen animierten. Noch beliebter waren viele Displays, an denen das komplette Software-Angebot der nächsten Monate angespielt werden konnte. Wie nicht anders zu erwarten, war vor allem das „Soul Calibur"-Rack dicht umlagert.

Segas Messeauftritt wurde getrübt durch die überraschende Verschiebung des Dreamcast-Releases – statt am 23. September wird die Konsole nun am 14. Oktober europaweit veröffentlicht. Als Grund gibt Sega Stabilitätsprobleme der Internet-Software an. Da die Online-Tauglichkeit des Dreamcast als Alleinstellungsmerkmal in Print- und TV-Kampagnen beworben wird, ist Segas Entscheidung zwar ärgerlich, aber nachvollziehbar. Apropos TV-Werbung: Auf der IFA zeigte Sega die ersten beiden Dreamcast-Fernsehspots, die auf alltäglichen Lebenssituationen gründen. So wird z.B. ein spontanes Wettrasieren bei der Fremdenlegion mit Spiele-typischen Slogans („Press Start", „Player 1 Wins") unterlegt und soll dokumentieren, daß das ganze Leben voller Wettkämpfe steckt, daß Zocken mit mehreren Leuten am meisten Spaß macht und es dank Internet-Zugang sechs Milliarden potentielle Spielpartner gibt.



Fußball ist unser Leben: Sony ist offizieller Sponsor der EM 2000 und hat mit "Fußball Live" eine vielversprechende Kickerei in der Mache.

Sonys dritter Frühling

Einen Tag vor Messebeginn lud Sony zur Pressekonferenz, auf der vor allem die Kernzahlen des Playstation-Erfolges von Interesse waren. Mittlerweile 3,2 Millionen Playstations wurden hierzulande verkauft, dies entspricht einem Marktanteil von gut 76 %. Um dies trotz Sega-Konkurrenz zu festigen, investieren Sony und die wichtigsten Lizenznehmer satte 30 Millionen Mark in's Marketing für den diesjährigen Spieleherbst – doppelt soviel, wie Sega Deutschland für's DC-Marketing in den ersten sechs Monaten zur Verfügung steht. Außerdem ist Sony nun offizieller Sponsor der EM 2000.

Der Sony-Stand war ähnlich umlagert wie die Messeauftritte der beiden Konkurrenten. Interpreten wie Ilmatic, York und Bürger Lars Dietrich sorgten für musikalische Genüsse, Heinz-Harald Frentzen und Chris Nissen für den VIP-Faktor. Auch das Spielerherz mußte nicht bluten, auf 130 Displays konnten Playstation-Interessierte Highlights wie „Formel 1 '99", „Gran Turismo 2" und „Final Fantasy 8" antesten. Sonys Fußballhoffnung „Fußball Live" wurde ebenfalls präsen-





Ob am Dreamcast-Display (rechts), beim Basketball (Mitte) oder in der Dream-Area im Internet (links) – der Sega-Stand bot Spaß und Unterhaltung.



That's N-tertainment: "Jet Force Gemini" (links oben), "Donkey Kong 64" (links unten) und Pokémon als TV-Serie (großes Bild).

Hüpfende Mädels und Musik: Infogrames wußte, was die Besucher wünschen.

ausstellung 1999
die Front

tiert und machte einen guten Eindruck. Mehr zu "Fußball Live" lest Ihr im ECTS-Messebericht.

Nintendo schwimmt im Geld

„Dolphin erscheint Weihnachten 2000 – weltweit!" Nintendo Europes PR- und Marketing-Manager Werner Rudolph bekräftigte auf der IFA die kühnen Pläne Nintendos, Dolphin (als erste Konsole überhaupt) zeitgleich auf allen wichtigen Märkten anzubieten. Daß so ein Vorhaben beim N64 in die Hose ging, hat Nintendo zwar nicht vergessen, sieht aber durch Standard-CPU („Gekko") und -Datenträger (DVD) deutlich bessere Voraussetzungen als beim „Project Unreality". Wenn man sich Nintendos Aktivitäten der nächsten Monaten vor Augen führt, hat sich die Notwendigkeit eines N64-Nachfolgers zumindest nicht erhöht. Mit „Jet Force Gemini" und vor allem „Donkey Kong 64" hat Nintendo zwei potentielle Mega-Hits in der Pipeline, von deren Ausnahmestellung sich jeder Messebesucher überzeugen konnte. Zusätzlich wurde hinter verschlossenen Türen eine fortgeschrittene Version vom „007"-Nachfolger „Perfect Dark" gezeigt. Der mit Hochspannung erwartete Action-Kracher wird für den deutschen Markt wohl leicht modifiziert.
Und dann ist da noch „Pokémon": 15 Millionen verkaufte GB-Module weltweit, 1.500 „Pokémon"-Merchandising-Produkte – macht unvorstellbare neun Milliarden Mark "Pokémon"-Umsatz! Nintendos Kriegskasse ist also gefüllt, zumal Goldesel „Pokémon" erst jetzt den europäischen Markt erobert. Daß das innovative Rollenspiel auch hierzulande ein Erfolg wird, scheint bei den Vorgaben aus Übersee programmiert. Auch auf dem IFA-Stand von "Big N" herrschten Pikachu & Co. vor und lockten die Kids in Scharen.

Best of the Rest

Bei Markführer EA ging's gewohnt sportlich zu, Besucher lieferten sich auf einer großen Leinwand „FIFA"-, „NHL"- und „Box Champions"-Duelle der 2000er-Generation.
Infogrames bot leichtbekleidete Hüpfdolls für die Masse und einige Programmierer für die Presse. Paul Jobling von Eutechnyx hatte das fast fertige Monumental-Rennspiel „Die 24 Stunden von LeMans" dabei, zwei Jungs von Infogrames North America (ehemals Accolade) zeigten den inoffiziellen „Destruction Derby"-Nachfolger „Demolition Racer" (sehr spaßig) sowie „Slave Zero" – futuristische und effektgeladene Roboter-Action für den Dreamcast. Konami Deutschland bekannte sich zu „Beatmania", am „3rd Mix"-Automaten machten sich viele Besucher mit der ungewohnten Thematik vertraut. *ts*

Mann gegen Mann: EA beteiligte die Besucher durch regelmäßige Wettbewerbe.

NEUES VOM DIGITAL-TV

ICH GLOTZ DIGITAL

PREMIERE WORLD

Auf der letzten IFA fiel der Startschuß zum digitalen Fernsehen, und auch diesmal war Digital-TV eines der zentralen Themen. Endlich scheint etwas Bewegung in den Digital-Decoder-Markt zu kommen, Nokias d-box nicht mehr länger der Alleinherrscher in diesem Segment zu bleiben. Mit Zusatzfunktionen locken Hardware-Anbieter wie Panasonic die Sender auf ihre Seite. Pro Sieben plant schon länger ein digitales Programm, daß sich durch Dolby-Digital-Sound von der Masse abheben soll – bisher fehlte der geeignete Dekoder. Dies dürfte sich nun ändern, auch RTL hat auf Basis des Betriebssystems Multimedia Home Platform (MHP) einen neuen Multimedia-Dienst entwickelt und zeigte ihn auf der IFA der Weltöffentlichkeit. "RTL World" bietet eine kostenlose interaktive Programmzeitschrift und weitere Informationen. Neuigkeiten auch von Premiere und DF1: Die Unternehmen vereinen ihr Programmangebot ab dem 1. Oktober zu "Premiere World". Abonnenten können sich ein individuelles Paket aus den Sparten "Movie World" (Filme), "Sports World" (Sport), "Family World (Dokumentationen, Serien, Jugendprogramme) und "Extras" (Heimat-, Angel- und Erotikkanal) zusammenstellen.



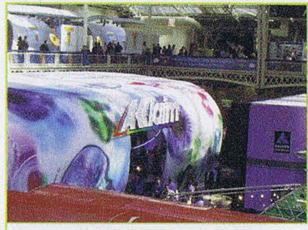
ECTS 1999: RUHE VOR

Während die bahnbrechenden Spiele-Trends für's nächste Millennium in Japan gezeigt wurden, präsentierte die Branche in London ihr vielversprechendes Weihnachtsprogramm.

Auf Parties sind die wichtigsten Personen bekanntlich die, die gar nicht da sind. Diese Weisheit traf auch auf die diesjährige ECTS zu: Sega war nicht vertreten und doch Gesprächsthema Nr. 1. Debattiert wurde in Händler- und Pressekreisen vor allem die kurzfristige Verschiebung des Dreamcast-Starts auf den 14. Oktober (siehe IFA-Bericht ab Seite 22). Dreamcast-Drittanbieter beklagten, erst durch die Presse vom geänderten Veröffentlichungstermin informiert worden zu sein. „Als lizenzierter Dreamcast-Entwickler wüßte ich schon gerne, daß der Release meiner Titel kurzfristig um drei Wochen nach hinten verschoben wird", so ein Firmensprecher eines Third-Party-Entwicklers. Auch im Zubehörbereich macht Sega Sperenzchen: Durch ein strenges Lizenzierungsverfahren will man genaue Kontrolle über das Peripherieangebot behalten. In der Anfangsphase wird kein Zubehör von Drittanbietern lizenziert – Sega hält sich Konkurrenz auf diesem lukrativen Segment vom Leib. Gut für Segas Kassen, schlecht für den Kunden! Dennoch herrschte an Dreamcast-Spielen kein Mangel. Besucher konnten alle Sega-eigenen Titel auf dem Messeareal des englischen Vertriebsunternehmens GEM anspielen und sich an den zahlreichen Displays auf Drittanbieter-Ständen vergnügen. Neue Dreamcast-Spiele von Sega gab's aber leider nicht zu sehen. *ts/sf*

ACCLAIM

Nach der Übernahme des Ex-Psygnosis-Studios in Stroud wurde nun auch Bizarre Creations, bekannt durch "Formula 1" und "F1 '97", für ein Projekt unter Vertrag genommen. Im Action-Adventure **Furballs**, das nächstes Jahr für Dreamcast und später für weitere Next-Generation-Konsolen erscheinen soll, ballert Ihr Euch in Gestalt sechs knuddliger Tierchen durch kunterbunte Comicszenarien. Ihr durchforscht 3D-Welten auf der Suche nach den Babys der Akteure, die von zähnefletschenden Kötern und anderem fiesen Getier entführt wurden. Der hohe Puzzlegehalt erfordert Denkvermögen: So besitzen alle Protagonisten, vom Kätzchen bis zum Fuchs, spezielle Fähigkeiten; zudem läßt sich der gekidnappte Nachwuchs nur vom jeweiligen Elternteil retten. Eine verzwickte Aufgabe, denn die Spielfigur könnt Ihr nur durch Teleporter-Pads wechseln, die in den Leveln versteckt sind. Trotz Acclaims enormem Dreamcast-Engagement (allein fünf Titel stehen zum USA-Start der Sega-Konsole bereit) wird auch das N64 weiterhin in großem Rahmen bedient. Neben den Shootern **Armorines** und **Turok: Legenden des verlorenen Landes** (siehe Seite 38) harrt gerade **NBA Jam 2000** seiner Fertigstellung. Schon im Herbst werdet Ihr eines von 29 lizenzierten NBA-Teams managen und spielen dürfen. Neben dem Simulationsmodus ist auch ein actionorientierter "2 on 2"-Modus verfügbar, bei dem wortwörtlich die Funken fliegen. Ebenfalls mit einer Lizenz bestückt ist **Jeremy McGrath's Supercross 2000**. Der sechsmalige Supercross-Weltmeister unterstützt die Entwickler und versucht sich zudem als Kommentator. In- und Outdoorkurse, Stuntwettbewerbe, dynamische Wetterbedingungen und ein Streckeneditor sind nur einige der Features, die Euch zu einem Ritt auf den hochgetunten Geländemaschinen verleiten sollen. Ebenfalls für N64 und Playstation: Zwei neue Titel rund um die anarchische Zeichentrickserie South Park, die mittlerweile auch in Deutschland auf RTL zu sehen ist. **Chef's Luv Shack** ist ein aberwitziges Partyspiel für bis zu vier Leute, bei dem Wissen und Reaktion gefragt sind. Neben Quizfragen zur Serie gibt's amüsante Minispielchen, die sich an Klassikern wie "Asteroids" oder "Donkey Kong" orientieren. Natürlich werdet Ihr reichlich mit ordinären Sprüchen der Originalsprecher konfrontiert. Eher für den Massenmarkt scheint der zweite Comic-Titel, **South Park: Rally**, geeignet zu sein. Im besten "Mario Kart"-Stil rast Ihr über Strecken in und um South Park und versucht den Gegner durch



Wie im Zeltlager: Der große Acclaim-Stand war nicht zu übersehen.

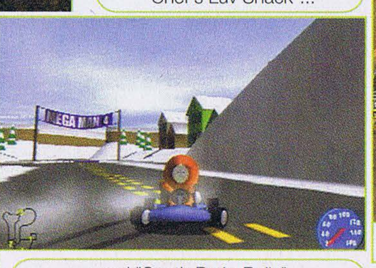


Acclaim hat nun eine Ferrari-Lizenz, das zu erwartende Rennspiel wird noch bekanntgegeben

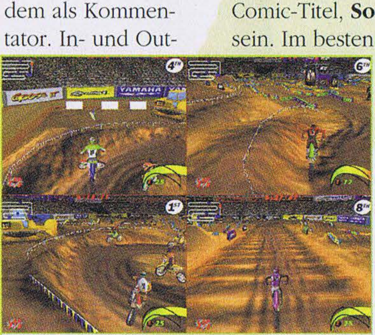


Zwei neue "South Park"-Spiele für Playstation und N64: "Chef's Luv Shack"...

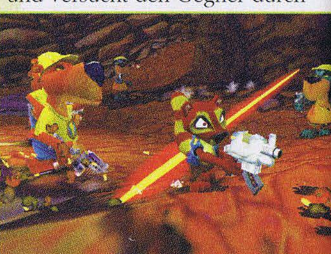
Slam Dunk am Strand: "NBA Jam 2000" (N64) hat wieder einen spaßigen "2 gegen 2"-Modus.



...und "South Park: Rally", ein witziger "Mario Kart"-Clone. "Who drängt Kenny in the Graben?"



Erscheint für N64, Playstation und Dreamcast: "Jeremy McGrath's Supercross 2000".



Für Dreamcast und Playstation 2: Bizarre Creations witziges Action-Adventure "Furballs".





"Music 2000" für die Playstation: Beim music-jam machen bis zu vier Spieler zusammen Musik.

Wo sind die Mini-Autos? "Bei Micro Machines 4" bestreitet Ihr die Rennen mit kleinen Männchen.





Lieber gut umgesetzt als schlecht neuentwickelt: "Asteroids Hyper 64" (links) kennt Ihr von der Playstation, "Battlezone 64" vom PC.

Power-Ups aus der Bahn zu bringen. Über ein Dutzend Figuren stehen bereit, Chef tritt z.B. am Steuer seines alten Pick-Ups an, Officer Barbrady nimmt in seinem Polizeiauto teil.

CODEMASTERS

Vier Neuheiten gab's bei Codemasters: Hinter verschlossenen Türen durften wir eine sehr frühe Version von **Colin McRae Rally 2** anspielen. Das Fahrverhalten wurde fast unverändert übernommen. Allerdings wird jetzt jedes Rad separat simuliert, wodurch Lenkmanöver noch realistischer wirken. Neu im Fuhrpark ist u.a.

DEM STURM

Colin McRaes neuer Arbeitswagen, der Ford Focus Rally. Alle Fahrzeugen bestehen nun aus fast doppelt so vielen Polygonen wie beim ersten Teil, transparente Fenster und sich bewegende Spoiler verfeinern den optischen Genuß der Rally-Flitzer. Das Wetter ändert sich nun während der Etappe. Noch ist's aber zu früh für ein vernünftiges Urteil – erwartet ein ausführliches Preview, wenn wir eine spielbare Version in Empfang nehmen. Kaum Infos haben wir zu **Toca 3**, die geplante Präsentation wurde kurzfristig abgesagt. Nicht minder interessant ist der Nachfolger zum Musik-Tool „Music": Mit **Music 2000** wollen die Engländer am Erfolg des Vorgängers anknüpfen und haben das Programm überarbeitet. Sprich: Eine einfachere Bedienung, mehr Musik-Stile (u.a. Rock & Indie), bessere Videofunktionen. Auffälligste Neuerung bei **Micro Machines 4**: Eure Renner sind keine Autos mehr, sondern acht kleine Persönchen.

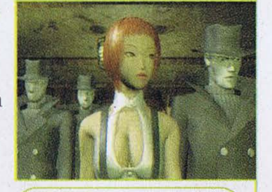


Neues Spiel, neue Autos: In "Toca 3" steigt Ihr u.a. in's Cockpit eines Audi TT (PS).



Colins neue Marke: Natürlich steht bei "Colin McRae 2" auch der Ford Focus in der Garage (Playstation).

CRAVE



Dauert noch: Von "Galerians" gibt's bisher nur einige FMV-Bilder (Playstation).

Den coolen „Killer Loop"-Automaten am Crave-Stand hatten wir sofort in's Herz geschlossen, doch auch die neuen Spiele machen Spaß. Noch im frühen PAL-Stadium befindet sich **Galerians**, ein düsteres Action-Adventure aus Japan (ASCII), das auf drei CDs erscheint. Ähnlichkeiten zu „Resident Evil" sind nicht zu übersehen, die Handlung soll jedoch deutlich verzweigter und beeinflußbarer sein. Für's N64 hat Crave gleich drei neue Titel im Programm: **Harvest Moon 64** bringt den Game-Boy-Hit auf die große Mattscheibe, **Battlezone 64** ist ein interessanter Mix aus Strategie- und Actionspiel und **Asteroids Hyper 64** die Umsetzung von Activision „Asteroids"-Revival für die Playstation.



Da werden Erinnerungen wach: Das Action-Adventure "Harvest Moon 64" für Nintendo 64.

EMPIRE

Empire hatte sich in einem Pub neben dem Messegelände einquartiert und die Bitmap Brothers an Bord, die für Empire an einer Neuauflage ihres größten Amiga-Hits arbeiten. **Speedball 2100** soll spielerisch genauso erstklassig sein wie die beiden Amiga-Fassungen, technisch wird durch Zoom-Effekte mehr Dynamik erzeugt. Leider wurden noch keine Bilder gezeigt, Firmengründer und Managing Director Mike Montgomery versicherte uns jedoch, daß wir im 1. Quartal 2000 mit der Playstation-Version rechnen können. Bis dahin soll auch **Ford Racing** am Start sein. Im riesigen Fuhrpark stehen alle erdenklichen Ford-Fahrzeuge, vom Truck bis zum Concept Car. **Mit Pro Pinball: Fantastic Journey** setzt Empire seine beliebte Flipper-Serie fort, **The Golf Pro** führt den „Real Swing" ein – Golfschläge in Echtzeit.



Die Bitmap Brothers (v.l.): M. Montgomery, P. Tattersall und S. Whittle.

INFOGRAMES

Infogrames hatte keinen "richtigen" Stand, war aber in einer der vielen Suiten vor Ort. Die Franzosen lassen die populäre **Alone in the Dark**-Serie wieder aufleben, Teil 4 soll Mitte nächsten Jahres für Dreamcast erscheinen. Wie bei den Vorgängern wird das Zusammenspiel von Suspense, Geschichte und Umgebung für Spannung sorgen. Eine weitere Neuheit ist **Jet X** (Playstation), eine Mischung aus Rennspiel und Flugsimulator. Die ersten Eindrücke waren durchwachsen, bis zur Fertigstellung vergeht aber noch Zeit. Ansonsten hatte Infogrames keine Neuheiten dabei, auf dem Sunflowers-Stand wurde eine neue Version von "Technomage" gezeigt. Leider wurde die Veröffentlichung auf März 2000 verschoben.



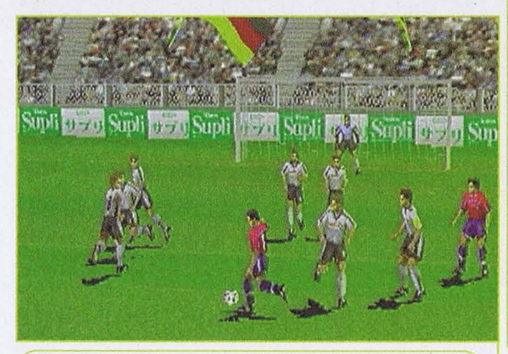


Grandiose Optik: "Alone in the Dark 4" glänzt mit opulenten Render-Bauwerken (Dreamcast).

KEMCO

Top Gear Rally 2 haben wir schon in der letzten MAN!AC vorgestellt, die Motorrad-Variante aus derselben Serie heißt **Top Gear Hyper-Bike**. Mit Honda, Yamaha oder Kawasaki macht Ihr Straßen und Gelände unsicher und achtet auf eine aerodynamische Sitzposition. RAM-Pak-Support und Vierspieler-Modi lassen auf spaßiges Rennvergnügen hoffen. Grafisch ist schon die Vorabversion erste Sahne. Auf ähnliche Qualität hoffen alle Action-Fans bei **Daikatana** von (Ex-) Shooter-Gott John Romero. Wert legt der frühere id-Gründer vor allem auf eine packende Atmosphäre und eine dichte Story. Ob „Daikatana" die Acclaim-Referenz abschießt, zeigt sich Ende des Jahres.





Gekürt als das Spiel der Messe: Konamis "International Soccer Pro Evolution" für die Playstation.



Typisch Rare: "Jet Force Gemini" spielt sich trotz vielfältiger Steuerungsoptionen grandios einfach.

KONAMI

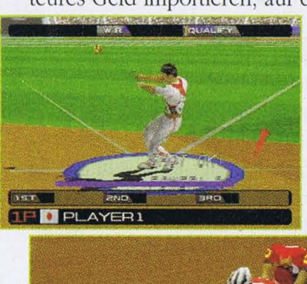
Mit **International Track & Field 2** legt Konami einen Klassiker neu auf. Neben den bekannten Stadionwettbewerben tretet Ihr nun auch zum Gewichtheben, Radfahren und Kanurennen an, zwölf Disziplinen gibt's insgesamt. An der Präsentation wird noch gearbeitet – erwartet echtes Stadion- und Fernsehfeeling! Die Steuerung ist gewohnt simpel, so daß sich auch Gelegenheitsspieler gerne zum Multiplayer-Duell rekrutieren lassen.



Kommt mit zusätzlichen Tracks nach Deutschland: "Beatmania" (Playstation).

Fußball-Fans ist Konami durch die ISS-Serie ein Begriff, auf der ECTS konnten wir die neuen Versionen auf N64 und Playstation anspielen. Während die Nintendo-Fassung noch keinen endgültigen Namen hat und erst im nächsten Jahr in Deutschland erscheint, ist **International Superstar Soccer Pro Evolution** für die Playstation schon fast fertig. Noch immer ohne Lizenz, dafür mit deutlich schönerer Highres-Optik. Auch die KI wurde verbessert: So stellt sich der Gegner auf Eure Angriffsstrategien ein und reagiert entsprechend. Freut Euch auf den Test in der nächsten Ausgabe! Das Prügel-Adventure **Ronin Blade** haben wir Euch bereits in unserem E3-Bericht in MAN!AC 7/99 präsentiert, damals hieß das Spiel noch "Soul of the Samurai".

Bemani-Fans müssen künftig nicht mehr für teures Geld importieren, auf der ECTS stellte Konami erstmals die europäische Version von **Beatmania** vor. Diese orientiert sich am japanischen „3rd Remix", wurde aber mit einigen europäischen Tracks, z.B. von Paul van Dyk und Norman Cook, ergänzt. Konami liefert „Beatmania" im Bundle mit dem bekannten DJ-Controller, der für Deutschland verbessert wird. Auch ein **Dancing Stage**-Automat (in Japan „Dance Dance Revolution") befand sich auf dem Konami-Stand, eine deutsche Heimversion ist bei diesem Titel aber nicht sicher. Letzte Neuheit war ein namenloses **Rally-Spiel**, das 2000 erscheint.





Grafisch aufgebohrter Mehrspielerspaß: "International Track & Field 2" (Playstation).



Heißbegehrter "Dancing Stage"-Automat: Ob die Heimversion nach Deutschland kommt, ist unsicher.

MINDSCAPE

Mindscape zeigte **Prince of Persia 3D** für PC, die Playstation-Fassung erscheint im nächsten Jahr. Als männlicher Gegenpart zu Lara Croft kehrt der säbelschwingende Held zehn Jahre nach seinem Debüt auf die Mattscheibe zurück. Die Storyschreiber wurden von "Prince of Persia"-Erfinder Jordan Mechner unterstützt und entwarfen eine packende Handlung um Reichtum und Liebe. Die Heldenanimation ist äußerst geschmeidig, auch sonst ist die Optik beeindruckend. Mal abwarten, wie's auf Playstation aussieht.





NINTENDO

Nintendo hatte keine Neuheiten am Stand, dafür aber fortgeschrittenere Versionen der sehnlichst erwarteten Rare-Titel. **Jet Force Gemini** erscheint zuerst, ab Oktober geht Ihr mit fetten Waffen auf Insektenjagd. Perfekt spielbar und toll präsentiert, verspricht das Action-Adventure ein FX-Spektakel vom Feinsten. Durch drei Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten und eine fein ausgearbeitete Science-Fiction-Story gewinnt das Abenteuer zudem an Tiefgang. Auch toll: Alle Minispiele in „Jet Force Gemini" dürft Ihr separat anwählen und mit drei Freunden genießen – so macht man aus einem Solo- ein Multiplayerspiel! Freudig erregt blikken wir auch dem ersten RAM-Pak-exklusiven N64-Titel entgegen – **Donkey Kong 64**. Rare

Gib dem Affen Zucker: "Donkey Kong 64" glänzt mit fantastischen Helden-Animationen und grandioser Spielbarkeit.

Messe-Splitter

DJ auf dem Dreamcast

Sega verhandelt mit dem Stuttgarter Software-Entwickler PXD Software über eine Dreamcast-Umsetzung des bekannten PC-Musikprogramms "eJay". Prinzipiell vergleichbar mit "Music" aus dem Hause Codemasters, bietet "eJay" einen deutlich größeren Funktionsumfang.



ECTS-Awards

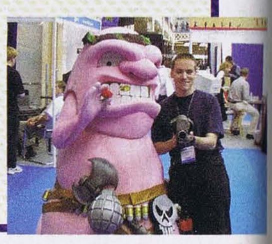
Auch in diesem Jahr wurden die Highlights der Messe mit dem begehrten „Star" ausgezeichnet. Systemübergreifend bestes Spiel der diesjährigen ECTS war in den Augen von 25 europäischen Spiele-Journalisten Konamis Fußball-Hoffnung „ISS Pro Evolution", gleichzeitig auch als bestes Playstation-Spiel gekürt. Weniger überraschend die Titelträger auf N64 und Dreamcast: Rares „Donkey Kong 64" und „Ready 2 Rumble" von Midway.

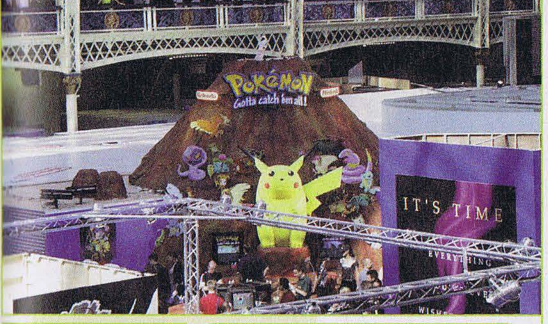
Lärmpolizei im Einsatz

Anders als in den vergangenen Jahren war's auf dem Messegelände erstaunlich ruhig – und das nicht zufällig. Der Veranstalter bat im Vorfeld alle Standbetreiber, den Lärmpegel im erträglichen Rahmen zu halten, um allen Fachbesuchern ein angenehmes Arbeiten zu ermöglichen.
Eigens engagierte Sicherheitsbeamte, die sogenannte "Lärmpolizei", achtete penibel auf die Einhaltung der Anweisung.

Rekrut Wurm

Wir müssen uns leider von unserem Mitarbeiter Thomas S. verabschieden, der nun seinen Dienst in der, äh, Fremdenlegion antritt...





Pokémon über alles: Ein metergroßer Pikachu thronte am Eingang zum Nintendo-Stand.


VIPs vor der MAN!AC-Linse: Star der Messe war Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto.

nutzt den Zusatzspeicher für Highres-Auflösung, spektakuläre Licht/Schatteneffekte und weitere Grafik-Schmankerl. Riesige Welten und drei neue Charaktere sollen für Langzeitmotivation sorgen. Dritter Rare-Titel im Bunde: **Perfect Dark**. Nintendo hatte eine stilvolle Standecke für den Agenten-Thriller reserviert, der leider auf April 2000 verschoben wurde. Hollywoodreife Cutscenes, detailreiche Raumausstattung und tolle Lichteffekte erfreuen das Auge. Die Gegner-Intelligenz überzeugt ebenfalls, der Feind geht in Deckung und folgt Euch durch die Gänge. Auch zwei Umsetzungen bekannter Titel sind eine Erwähnung wert. **Starcraft 64** war erstmals spielbar, das Echtzeit-Strategiespiel wurde überraschend gut vom PC portiert. **Ridge Racer 64** konnte uns tempomäßig leider noch nicht begeistern.

PROJECT TWO

Der niederländische Publisher steht nicht gerade für erstklassige Qualität, Project Twos Dreamcast-Debüt wirkt aber zumindest auf den ersten Blick vielversprechend. **Big Bang** bedeutet sehenswerte Weltraum-Action, deren leistungsorientierte Missionsstruktur für Tiefgang sorgen soll. Auf der ECTS nur als PC-Version spielbar, ist die Dreamcast-Fassung für das 1. Quartal 2000 angekündigt. Angeblich soll „Big Bang“ eines der ersten Dreamcast-Spiele mit Online-Spielmodus sein – wir halten Euch auf dem laufenden.


Die PC-Optik läßt für die Dreamcast-Version einiges hoffen: Project Twos "Big Bang".

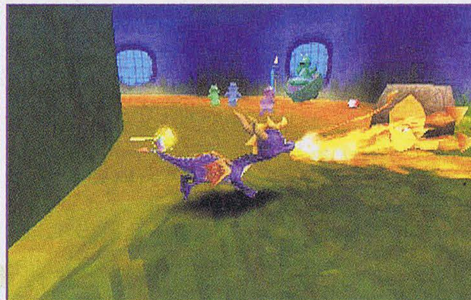
SOFTWARE 2000

Als einer der wenigen deutschen Entwickler, die sich dauerhaft auf dem einheimischen Markt halten, bedient Software 2000 seit kurzer Zeit auch Konsolen. Nach dem Suchtknobler "Swing" wird nun der vom PC berühmt-berüchtigte "Bundesliga Manager" und die Multimedia-Seifenoper "Gute Zeiten, Schlechte Zeiten" für die Playstation umgesetzt. Während Ihr Euch schon ab November durch die RTL-Schmonzette klicken dürft, bleibt der lizenzlose Fußballmanager noch bis Herbst 2000 in der Kabine.





Wow! "Colony Wars: Red Sun" sieht klasse aus und verspricht hollywoodreife Science-Fiction-Atmosphäre. Sonys Weltraumabenteuer erscheint aber leider erst im nächsten Jahr.



Abenteuerlustig: Der niedliche Spyro zieht im zweiten Teil des erfolgreichen 3D-Jump'n'Runs hinaus in die unbekannte Welt außerhalb Dragon Lands.

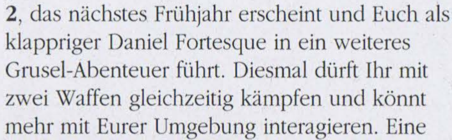
SONY

Sony war mal wieder führend, zumindest was die Standfläche angeht – man konnte schon fast von einer „Halle in der Halle“ sprechen. Am Eingang wurden wir von einer jungen Frau begrüßt, die von mehreren Monitoren zu uns sprach. Erst nach und nach realisierten wir, daß dieses Persönchen nicht echt, sondern simuliert war, anscheinend von der Playstation 2. Nach dieser aufregenden Erfahrung ging's in den großflächigen Displaybereich. Spielbar war viel bekanntes, zu den interessantesten Premieren gab's aber nur ein paar Bilder. So z.B. zu **Medievil 2**, das nächstes Frühjahr erscheint und Euch als klappriger Daniel Fortesque in ein weiteres Grusel-Abenteuer führt. Diesmal dürft Ihr mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen und könnt mehr mit Eurer Umgebung interagieren. Eine weitere hoffnungsvolle Fortsetzung ist **Spyro 2**: Spyro kann nun schwimmen, klettern, gleiten und einiges mehr. Rollenspielähnlich entwickelt sich Euer Charakter im Lauf des Spiels weiter, mehrere Abspänne und viele versteckte Räume sollten Euch für Wochen erstklassig unterhalten.

Und noch ein Sequel – **Colony Wars: Red Sun** spricht dank Tutorial und Trainings-Missionen nun auch Einsteiger an. Ansonsten gibt's noch mehr Schiffe, noch mehr Waffen, noch mehr Missionen – das übliche halt. Das gleiche gilt für **Tombi 2** – wo bleiben neue Spielideen? Ach ja, da war noch **Fußball Live**: Spielt sich ganz ordentlich, grafisch könnte es die neue Referenz werden. Schön: Namcos **Ehrgeiz** kommt nach Europa.

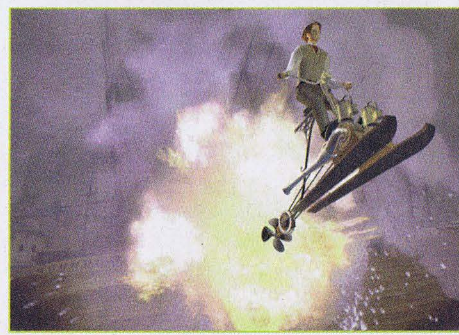


Sieht aus wie der Vorgänger und bietet auch spielerisch wenig neues: "Tombi 2" (Playstation).

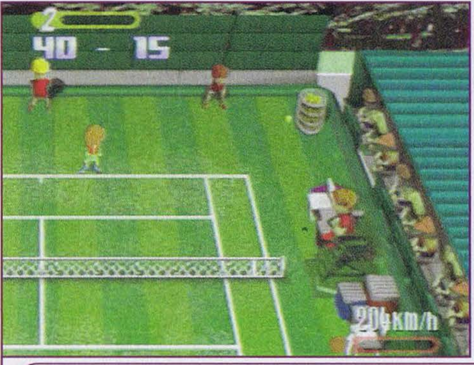


Klapperskelett, die zweite: "Medievil 2" enthält mehr Adventureelemente als Teil 1.

SOUTHPEAK


Mal wieder ein Spiel zum Film: Southpeaks "Wild Wild West" (PC-Bild).

Southpeak präsentierte sich erstmals in Europa und hatte deutlich fortgeschrittenere Versionen als noch auf der E3 am Stand. Eindeutiges Zugpferd ist die Filmumsetzung **Wild Wild West**: Ihr schlüpft in die Rolle von James T. West und Artemus Gordon alias Will Smith und




Sunsofts Sportspielhighlights für die Playstation: Das witzige "Yeh Yeh Tennis" hat eine eingängige Steuerung auf der Habenseite, an "Futsal Soccer Madness" gefällt die gelungene Highres-Grafik.

Kevin Kline. Weitere Lizenzspiele, die auf der Playstation erscheinen, sind **Flintstones Bedrock Bowling** und **Dukes of Hazard: Racing for Home.**

SUNSOFT

Sunsofts kleiner Stand entsprach in etwa der Produktqualität ihrer vier neuen Titel. **Futsal Soccer Madness** ist ein krudes Streetsoccer mit Militärmannschaften, etwas interessanter ist das Spaß-Tennis **Yeh Yeh Tennis** mit einfacher Steuerung und witziger Optik. Das Rollenspiel **Mappet Monsters: Crimson Eyes** schreckt ab durch 16-Bit-Grafik; und schließlich war da noch **Blaster Master: Blasting Again**, das mit netten Effekten und fetten Waffen am meisten Spaß machte.

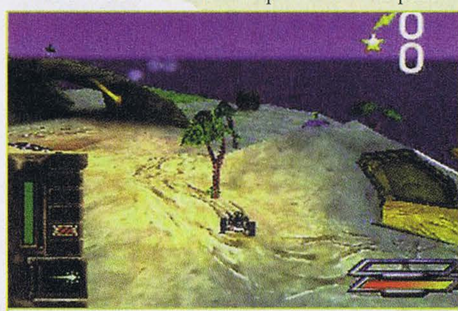


Oben das Actionspiel "Blaster Master: Blasting Again", unten "Mappet Monsters: Crimson Eyes" (PS).

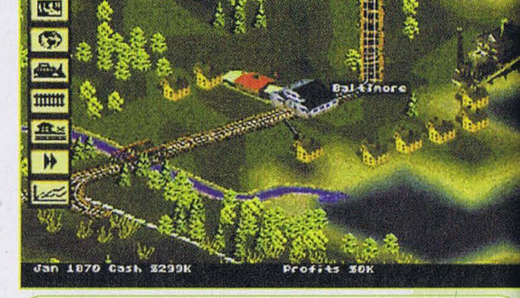
TAKE 2

Besonders im PC-Bereich zahlt sich der Expansionskurs von Take 2 langsam aus. Einige der innovativsten Entwickler der Spielszene sind mittlerweile bei dem Publisher unter Vertrag, angefangen von DMA Design ("Lemmings") bis zu Red Storm Entertainment ("Rainbow Six"). Langsam dürfen auch Konsolenspieler auf ein paar Perlen aus dem Hause Take 2 hoffen. So befindet sich DMAs **GTA 2** bereits im fortgeschrittenen Stadium (siehe ab Seite 14), zudem arbeiten die Schotten gerade an der Playstation-Version des durchgedrehten 3D-Action-Adventure **Spacestation Silicon Valley**. Ebenfalls für Playstation erwarten Euch die auf dem PC enorm erfolgreiche Wirtschaftssimulation **Railroad Tycoon 2** und der strategische 3D-Shooter **Spec Ops**. Das Autokampfspiel **Grudge Warriors** entführt Sony-Anhänger schließlich in über 20 waffenstarrenden Vehikeln zu einem Dutzend futuristischen Locations, die von üblen Gangs befreit werden müssen. Für N64-Nutzer sind leider nur zwei Titel in diesem Jahr vorgesehen. Bei **Bass Hunter 64** werft Ihr in gerenderten Landschaften die Angel aus, **GTA** bietet die altbekannte Ganoven-Action. Leider war vom Dreamcast-Engagement bei Take 2 noch nichts zu sehen; sicher ist aber, daß die Sega-Konsole ab 2000 dauerhaft unterstützt wird.

Erscheint nun auch für die Playstation: Das herzige "Spacestation Silicon Valley".



Auto-Krieg auf der Playstation: Take 2s feuriges "Grunge Warriors".

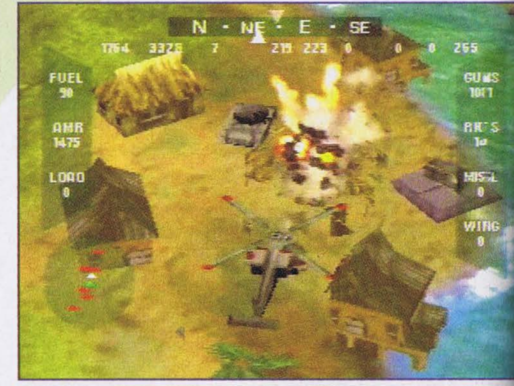


Für Tüftler und Strategen: Das auf dem PC sehr erfolgreiche Eisenbahn-Epos "Railroad Tycoon 2" kommt für die Playstation.

THQ

LucasArts-Fans mit Playstation müssen sich auch weiterhin in Geduld üben. Nachdem der **Episode 1: Racer** definitiv nicht mehr für die Sony-Konsole und **Indy 5** frühestens im 1. Quartal 2000 erscheint, ruhen nun sämtliche Hoffnungen auf **Die dunkle Bedrohung**. Allerdings konnte die spielbare Messe-Beta mit ihrer durchschnittlichen Grafik kaum beeindrucken, und in puncto Spielprinzip ist die identische PC-Version in der Fachwelt beinahe ausnahmslos durchgefallen. Dafür hat THQ eine ganze Reihe weitere Titel für Playstation und N64 in der Mache. So erwarten Sony-Jünger mit **Championship Motocross featuring Ricky Carmichael** und **Extreme 500** gleich zwei

Deutlich besser als das Playstation-Original: "Destruction Derby 64".



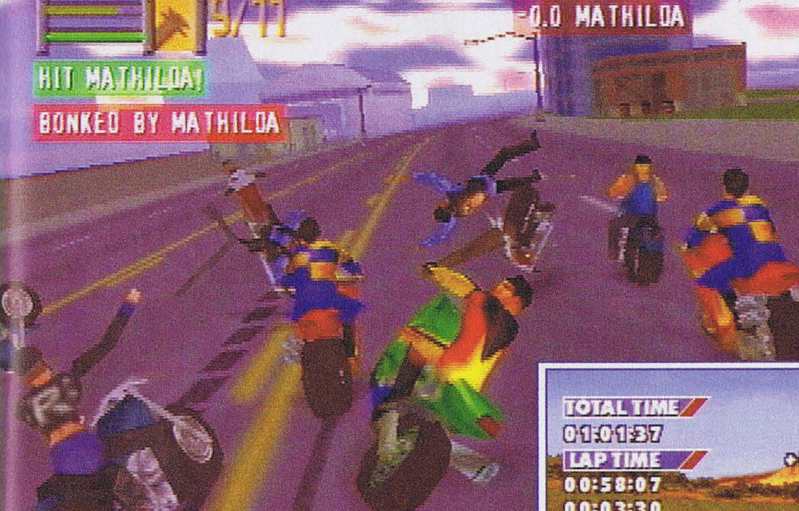
Sag ja zum N64: Wie "Nuclear Strike" werden weitere EA-Spiele von THQ für die Nintendo-Konsole umgesetzt.

Frisches Blut für einen alten Knaben

Der Game Boy ist nicht totzukriegen. Besonders mit der Einführung der Farbversion ist der Softwarefluß für Nintendos Handheld zu einer wahren Flut angeschwollen. Einer der auffälligsten Trends der diesjährigen ECTS war die massive Unterstützung des Game Boy Color durch etliche namhafte Hersteller. Neben Originalkonzepten erfreuen sich dabei besonders Umsetzungen zugkräftiger PC- und Heimkonsolentitel steigender Beliebtheit. Ubi Soft arbeitet z.B. an "Tonic Trouble", "Rayman" und "All Star Tennis", Take 2 bringt Spiele wie "GTA" oder "Rainbow Six" in das portable Format, Kemco liefert "Daikatana" wohl noch vor der um Jahre verzögerten PC-Version aus und Capcom quetscht eine inhaltlich identische Umsetzung von "Resident Evil" in ein vier Megabyte großes Modul.

Fast fertig: Die Game-Boy-Color-Version von "Resident Evil" ist nicht etwa ein anderes Spiel, sondern wird originalgetreu umgesetzt.

Trotz Konkurrenz durch Wonderswan, Neo Geo Pocket oder Nintendos zukünftigem 32-Bit-Handheld werden sich Besitzer des Game Boy Color noch etliche Jahre an qualitativem Futter für ihren farbigen Begleiter erfreuen.

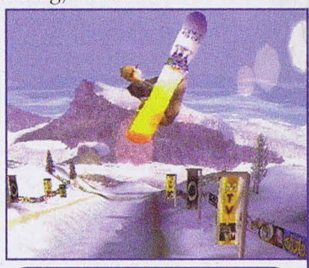


Spaßiges Getümmel: Bei "Road Rash 64" gehört Körperkontakt auf dem Motorrad zum Spielprinzip.

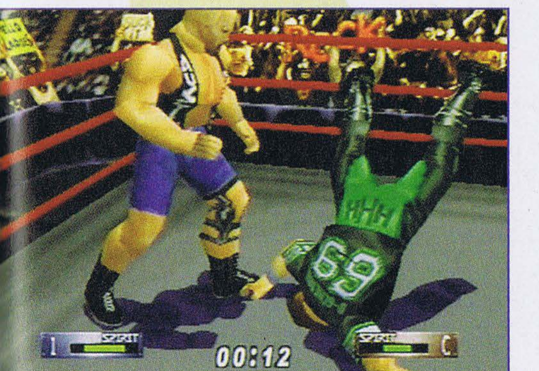


Nicht nur der Name ist spektakulär: Bei "Championship Motocross featuring Ricky Carmichael" (PS) geht's zur Sache.

Motorradsimulationen. In dem Motocross-Titel stehen Euch neun Dirt-Bikes zur Verfügung, mit denen Ihr auf einem Dutzend Strecken rund um die Welt Staub aufwirbelt. Wetter- und Spezialeffekte wie spritzender Matsch oder Abgaswolken vermitteln Realitätsnähe, zu der vor allem auch die ambitioniert simulierte Fahrphysik beitragen soll. "Extreme 500" dagegen, eine Konvertierung des mäßig erfolgreichen PC-Titels "Grand Prix 500cc", schickt Euch zu Straßenrennen der 125-, 250- oder 500-Kubik-Klasse. In einem realitätsnahen Simulationsmodus ist von Euch nicht nur Fingerspitzengefühl, sondern auch technisches Basiswissen gefragt, um die Maschine optimal auf den Kurs abzustimmen. Für die Extremsportler unter den Playstation-Nutzern könnte die frisch vereinbarte Zusammenarbeit zwischen MTV und THQ von Interesse sein. Da sich der Musiksender um die Lizenzen kümmert, wird der erste Sproß der jungen Liaison, **MTV Sports: Snowboarding**, mit einem grandiosen Soundtrack auftrumpfen. Ansonsten erwartet Euch genreübliche Schneeaction mit kleinen Innovationen wie einem Editor, mit dem Ihr Eure eigenen Abfahrten entwerfen dürft. Vom Verkaufserfolg dieses Titels hängt ab, ob weitere Produkte unter dem MTV-Label auf den Markt kommen.
Bei der Unterstützung des N64 setzt THQ momentan auf bekannte Namen. Gleich vier Titel für die Nintendo-Konsole können auf eine mehr oder weniger glorreiche Vergangenheit auf anderen Systemen zurückblicken. Bei **Destruction Derby 64** schrottet Ihr 24 verschiedene Fahrzeuge auf zwölf Strecken, die flotte Highres-Optik macht bereits jetzt einen guten Eindruck. Ebenfalls zu einem actionreichen Ausflug auf den Asphalt lädt **Road Rash 64** ein. Mit bis zu drei Freunden düst Ihr im Sattel Eures Bikes über Stadt und Land, wobei Ihr auf jeden einknüppelt, der Euch in die Quere kommt. Noch härter geht es bei der N64-Umsetzung von **Nuclear Strike** zu. In dem Actiongeballer verhindert Ihr am Steuer 15 verschiedener Fahr- und Flugzeuge den dritten Weltkrieg, neben Beherrschung des Kampfgeräts wird Euch dabei auch eine Portion Strategie und Taktik abverlangt. Vierter Titel im Konvertierungs-Bunde ist **RTL World League Soccer** von Silicon Dreams, das vergangenes Jahr unter dem Namen "Golden Goal" auf der Playstation leidlich erfolgreich war. Durch die Zusammenarbeit mit RTL sollte vor allem für professionelle Sprecher gesorgt sein. Ebenfalls mit frischer Lizenz gesegnet ist **WWF Wrestlemania 2000.** Vom Undertaker bis zu Mankind werden sämtliche Schläger der World Wrestling Federation dabei sein und ihr gewohntes Prügelballett inklusive individueller "Großmaul"-Intros darbieten.


Professionelle Musikbegleitung: "MTV Sports: Snowboarding" (PS).


Übertragungsrechte hat RTL keine mehr, dafür sponsern sie "RTL World League Soccer" (N64).



Sieht richtig gut aus und spielt sich blitzsauber: "WWF Wrestlemania 2000" für Nintendo 64.

TITUS

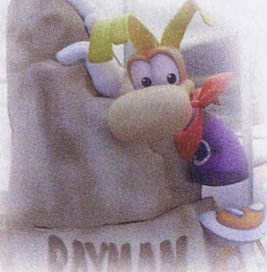
Spätestens seit "Superman" weiß man, daß die N64-Spiele der französischen Firma mit Vorsicht zu genießen sind. Trotzdem machten zwei Titus-Produkte, die auf der Messe spielbar waren, einen recht ansprechenden Eindruck. "Xena – The Talisman of Fate" läßt Euch in die Rolle der amazonenhaften Fantasy-Heldin oder zehn weiterer Charaktere der RTL-Serie schlüpfen. Ähnlich Activisions "Wu Tang: Shaolin Style" dürfen bis zu vier Kämpfer in einer Arena antreten, um sich gegenseitig zu vermöbeln. Individuelle Be-

waffnung und magische Attacken bereichern die genreüblichen Tritt- und Schlagmanöver. Während Xena exklusiv auf dem N64 ihr Schwert schwingt, kommt das Rennspiel "Roadsters" für alle aktuellen Konsolen auf den Markt. 30 traumhafte Cabrios, etwa ein Dutzend davon lizenziert, dürft Ihr für aufreibende Kopf-an-Kopf-Rennen gegen sieben KI-Gegner benutzen. Interessant könnte vor allem ein Karriere-Modus mit Wettsystem werden, bei dem Ihr durch Zocken Euer Geld für die Investition in bessere Autos verdient.

UBI SOFT



Macht dank witziger Ideen und sauberer Optik einen guten Eindruck: "Rocket: Robot on Wheels" (N64).



Ubi Soft ist Spezialist für witzige Videospielcharaktere, mit den **Stupid Invaders** bekommen Rayman und Trouble-Ed Gesellschaft aus dem All. Die Helden des gleichnamigen Dreamcast-Adventures durchstreifen ein superbuntes, wahnwitziges Universum; Ihr schlüpft abwechselnd in die Haut jedes der fünf Individuen. Ebenfalls für Dreamcast, aber bereits spielbar war **Rayman 2**. Sieht die N64-Version (Test in der nächsten Ausgabe) schon sehr gut aus, brilliert die Sega-Fassung mit höchstmöglicher Auflösung und faszinierenden Lichteffekten. N64-Fans freuen sich über weitere Neuheiten wie das Kajak-Rennspiel **Wildwaters** und **Rocket: Robot on Wheels**. Das Hüpfspiel machte einen guten Eindruck, mit witzigem Helden und Gegnern gewann die Sucker-Punch-Entwicklung unsere Sympathien.



Abgefahren, durchgeknallt, meschugge: Die "Stupid Invaders" machen den Dreamcast zur Comedy-Konsole.

Alle Neuheiten auf einen Blick

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE	TERMIN
Asteroids Hyper 64	Crave	N64	Action	4. Quartal
Battlezone 64	Crave	N64	Action-Strategie	4. Quartal
Beatmania European Edit	Konami	PS	DJ-Simulation	4. Quartal
Big Bang	Project 2	DC	Action	1. Quartal 2000
Blaster Master Blasting Again	Sunsoft	PS	Action	1. Quartal 2000
Bundesliga Manager 2000	Software 2000	PS	Fußballmanager	3. Quartal 2000
Chef's Luv Shack	Acclaim	N64/PS	Partyspiel	4. Quartal
Colin McRae Rally 2	Codemasters	PS	Rennspiel	1. Quartal 2000
Destruction Derby 64	THQ	N64	Action	4. Quartal
Earthworm Jim 3D	Interplay	N64	3D-Jump'n'Run	4. Quartal
Ford Racing	Empire	PS	Rennspiel	2000
Furballs	Acclaim	DC	Action-Adventure	2. Quartal 2000
Fußball Live	Sony	PS	Sport: Fußball	4. Quartal
Futsal Soccer Madness	Sunsoft	PS	Sport: Fußball	1. Quartal 2000
Galerians	Crave	PS	3D-Action-Adventure	1. Quartal 2000
Grudge Warriors	Take 2	PS	Action	4. Quartal
GTA	Take 2	N64	Action	4. Quartal
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	Software 2000	PS	Multimedia-Adventure	4. Quartal
International Superstar Soccer Pro Evolution	Konami	N64/PS	Sport: Fußball	4. Quartal
International Track&Field 2	Konami	PS	Sport	1. Quartal 2000
Jet X	Infogrames	PS	Flug-Rennspiel	1. Quartal 2000
Mappet Monsters: Crimson Eyes	Sunsoft	PS	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Medievil 2	Sony	PS	3D-Action-Adventure	2. Quartal 2000
Micro Machines 4	Codemasters	PS	Rennspiel	2000
MTV Sports: Snowboarding	THQ	PS	Sport: Snowboard	4. Quartal
Music 2000	Codemasters	PS	Musikspiel	4. Quartal
NBA Jam 2000	Acclaim	N64	Sport: Basketball	4. Quartal
Plasma Sword	Capcom	DC	Beat'em-Up	4. Quartal
Player Manager 2000	Anco	PS	Fußballmanager	1. Quartal 2000
Rally (Arbeitstitel)	Konami	PS	Rennspiel	1. Quartal 2000
Renegade Racers	Interplay	DC/PS	Rennspiel	4. Quartal
Rocket: Robot on Wheels	Ubi Soft	N64	3D-Jump'n'Run	1. Quartal 2000
Ronin Blade	Konami	PS	3D-Action-Adventure	4. Quartal
RTL World League Soccer	THQ	N64	Sport: Fußball	4. Quartal
South Park: Rally	Acclaim	N64/PS	Rennspiel	4. Quartal
Spacestation Silicon Valley	Take 2	PS	Action-Adventure	4. Quartal
Speedball 2100	Empire	PS	Cyber-Sport	1. Quartal 2000
Stupid Invaders	Ubi Soft	DC	Adventure	1. Quartal 2000
Toca 3: World Touring Cars	Codemasters	PS	Rennspiel	2000
Tombi 2	Sony	PS	3D-Jump'n'Run	4. Quartal 2000
Wildwaters	Ubi Soft	N64	Kajak-Rennen	1. Quartal 2000
WWF Wrestlemania 2000	THQ	N64	Sport: Wrestling	4. Quartal
Yeh Yeh Tennis	Sunsoft	PS	Sport: Tennis	1. Quartal 2000



Kampf mit den Fluten: "Wildwaters" wirkt optisch schlicht, fasziniert jedoch durch physikalisch korrekte Wasserbewegungen. (N64)

VIRGIN/ INTERPLAY

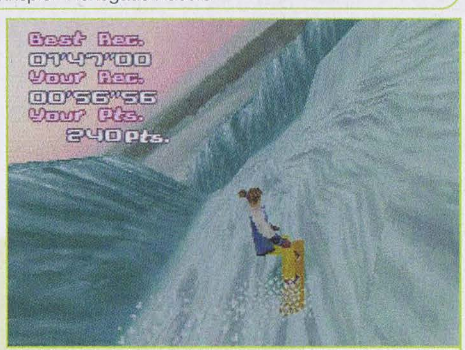
Nach den firmeninternen Turbulenzen der letzten Monate wartete Virgin/Interplay auf der Messe mit einer ganzen Reihe interessanter Spiele auf. Für den guten Eindruck sind nicht zuletzt die Capcom-Titel verantwortlich, die über Virgin nach Deutschland kommen. So dürfen sich Dreamcast-Prügler auf **Plasma Sword** freuen, den Nachfolger des in Ehren ergrauten Playstation-Beat'em-Ups "Star Gladiator". Die 22 flüssig animierten Polygonrecken, die eben erst in der Spielhalle ihr Combo-Feuerwerk abbrannten, finden nun auf der Sega-Konsole ein neues Zuhause. Neben den von der Arcade bekannten VS- und Group-Battle-Modi bekommt Ihr exklusiv für die Heimversion einen einsteigerfreundlichen Trainingsmodus serviert.

Auf rutschiges Neuland begibt sich die Prügelschmiede mit **Trick'n Snowboarder**, auf japanischen Playstations besser bekannt als "Tricky Sliders". Genreüblich fetzt Ihr auf Eurem Brett in zehn verschiedenen Kursen zu Tal, natürlich fehlen auch Halfpipe und Stunt-Parcours nicht, wo Ihr Eure Tricks zum besten gebt. Witzigerweise könnt Ihr als geheime Charaktere auch Figuren aus Capcoms Horrorklassiker freischalten und so als Leon, Claire oder Zombie über die Piste schlittern.

Die "Cool Boarders"-Entwickler Agetec kehren dagegen dem Wintersport den Rücken und ent-



Erscheint für Playstation und Dreamcast: Das ungewöhnliche Rennspiel "Renegade Racers"

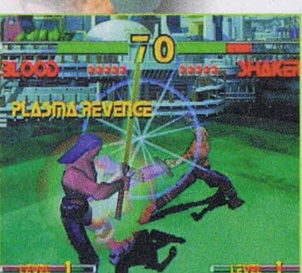


Capcom auf Abwegen: Mit "Trick 'n Snowboarder" versuchen sich die Japaner am Wintersport. (PS)

führen Euch in **Rising Zan: The Samurai Gunman** in den Wilden Westen. Als Mischung aus Kung-Fu-Fighter Cain und Clint Eastwood säbelt und schießt Ihr Euch in dem bluttriefenden Action-Adventure durch die Feindeshorden. Neben bizarren Waffen und Gegnern erwarten Euch in den zehn Leveln auch kleinere Puzzles und Mini-Spielchen, die allerdings nicht zu sehr vom eigentlichen, indizierungsverdächtigen Spielprinzip ablenken. Weniger jugendgefährdend gestaltet sich dagegen **Renegade Racers**, ein witziges Rennspiel, das von Promethean Design für Playstation und Dreamcast entwickelt wird. Zwölf Charaktere mit individuellen Fahrzeugen und Waffen, sieben Spielmodi und Strecken in sechs Ländern sollten besonders in geselliger Mehrspieler-Runde jede Menge Fahrspaß aufkommen lassen. Im Gegensatz zu anderen Funracern werden eine vollkommen frei befahrbare 3D-Umgebung und Nichtspielerfiguren wie ein feuerspeiender Drache geboten. Mit **Earthworm Jim 3D** war auch ein alter Bekannter bei Virgin zu sehen, diesmal aber nicht für die Playstation, sondern für das N64. In der Rolle des durchgedrehten Regenwurms kämpft Ihr Euch durch fünf riesige Landschaften. Während Jim mit seinen tiefsten Ängsten und Psychosen konfrontiert wird, trifft er auf über 50 Charaktere. Freut Euch also auf ein skurriles 3D-Abenteuer.





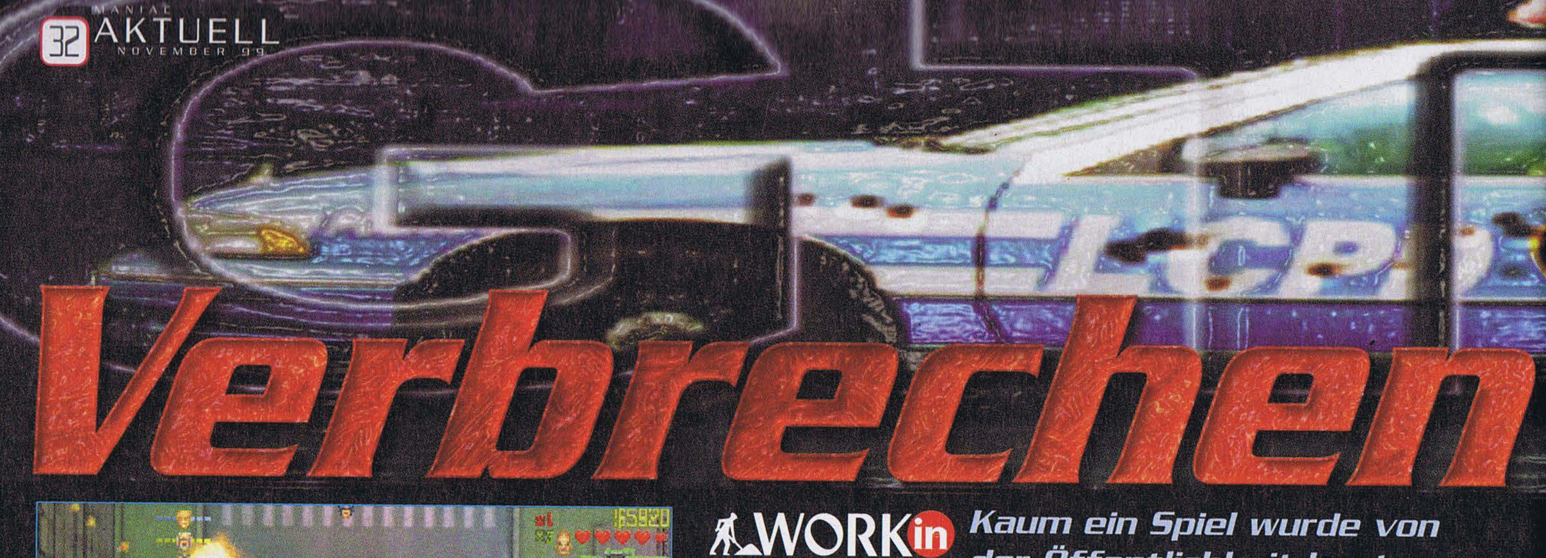


"Plasma Sword" (oben) erscheint nur für die Playstation, "Earthworm Jim 3D" auch für's N64.









Verbrechen



Auch das Löschauto der Feuerwehr könnt Ihr bei Bedarf klauen – und den Wasser- durch einen Flammenwerfer ersetzen.

WORK in PROGRESS

Kaum ein Spiel wurde von der Öffentlichkeit kontroverser aufgenommen als „Grand Theft Auto". Mit dem zweiten Teil der politisch unkorrekten Gangstersimulation erwartet uns neuer Zündstoff.

Um neuartige Spielprinzipien und abstruse Ideen waren die Entwickler aus dem schottischen Städtchen Dundee noch nie verlegen. Seit über zehn Jahren mischt DMA-Design mit wechselndem Erfolg im Spielebusiness mit, vom ZX Spectrum bis zur Playstation wurden unzählige Plattformen bedient. Doch nur zwei Titel der Nordmänner belegen einen Ehrenplatz im Olymp unvergänglicher Spielkonzepte: „Lemmings" und „Grand Theft Auto". Beide Spiele warteten mit einem innovativen Konzept auf und wurden, im Gegensatz zu etlichen anderen Klassikern, nie erfolgreich kopiert. Während allerdings die Lemminge knuffigen Denkspaß für die ganze Familie offerierten, bereitete das Gangsterepos Moralisten und Erziehungsberechtigten Kopfzerbrechen.

Als einer von vier Berufskriminellen durftet Ihr in „GTA" Eurer Profession nachgehen; was nichts anderes heißt, als daß Ihr durch illegale Aktivitäten zu Ruhm und Reichtum kamt. In frei begeh- und befahrbaren Großstadtszenarien ließen sich Autos klauen, Auftragsmorde begehen oder Drogen verchecken. Deftige Feuergefechte mit konkurrierenden Gangmitgliedern oder Gesetzeshütern waren an der Tagesordnung. Leider wurde das erfrischend geschmacklose Spielvergnügen auf der Playstation durch Ruckeloptik und Winz-Sprites getrübt, PC-Nutzer bekamen mehr Details und einen Mehrspieler-Modus spendiert.

Bei „GTA 2" haben die Programmierer von DMA sichtlich dazugelernt und liefern Euch nun auch auf der Konsole einen grafisch respektablen (und akustisch wieder einmal grandiosen) Titel. Auch am Spielverlauf selbst wird sich bei der Neuauflage einiges ändern. So war es im ersten Teil nach kurzer Zeit und mit einer Portion Übung kein Problem, den geistig und technisch unterlegenen Polizisten zu entfliehen. Die Uniformierten agieren nun nicht nur smarter und besitzen mehr und vor allem PS-stärkere Fahrzeuge, sie bekommen auch



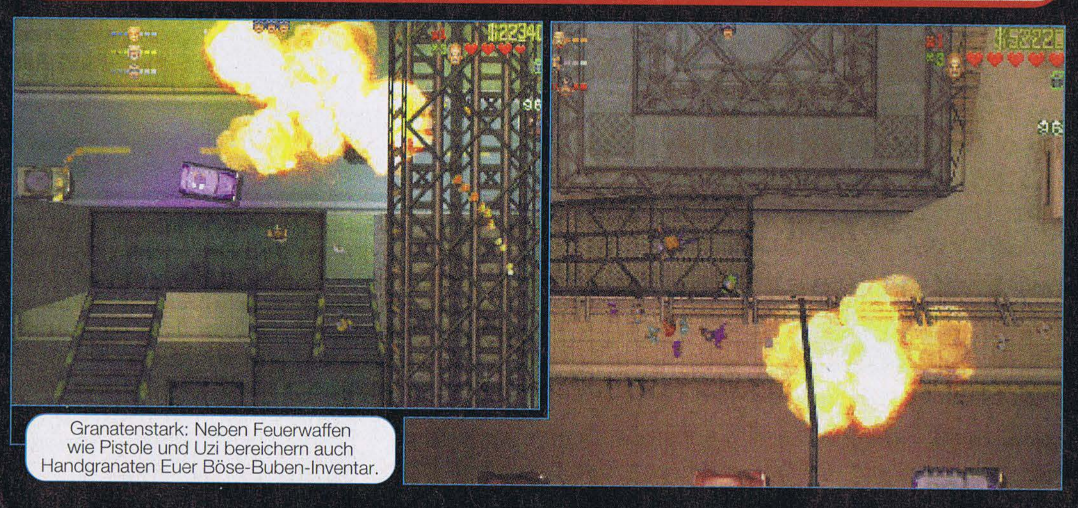
Ein Großaufgebot der Polizei ist hinter Euch her. Kugelsichere Westen machen die Gesetzeshüter widerstandsfähiger. Wie im ersten Teil müßt Ihr mit Straßensperren der Polizei rechnen (kleines Bild).

Passend: Selbst der Titel der "GTA 2"-Single ist nicht ganz jugendfrei.

KNASTMUSIK

Heißer Sound für harte Jungs

Neben massiver Zeitschriftenwerbung versucht Take 2 auch über TV und Radio vor allem junge Leute auf "GTA 2" heiß zu machen. Für eine Single zum Spiel wurde kein Geringerer gewonnen als Da Hool, einer der deutschen Altmeister des Techno. Das bekannteste Werk des Bottroper DJs ist der Titel "Meet her at the Loveparade", der sich allein in Deutschland 250.000 Mal verkauft hat. Das Musikvideo zum "GTA 2"-Song "Wankers on Duty" zeigt neben Realszenen auch Spielausschnitte. In den Dance-Charts konnte sich Da Hools Werk in kürzester Zeit vorne plazieren.

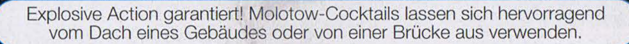


Granatenstark: Neben Feuerwaffen wie Pistole und Uzi bereichern auch Handgranaten Euer Böse-Buben-Inventar.



Unterstützung von Sondereinsatzkräften. Laßt Ihr eine Straßensperre in Rauch aufgehen oder nietet Ihr zu viele Gendarmen um, heften sich gut ausgebildete SWAT-Teams an Eure Fersen. Können auch diese Euren Blutrausch nicht stoppen, so wird als nächstes das FBI und zu guter Letzt die Armee auf Euch angesetzt. Taktik ist also gefragt bei der Planung Eurer Bombenattentate, Überfälle und Killerkommandos. Wenn Ihr's zu bunt treibt, überlebt Ihr nicht lange im Großstadtdschungel.
Doch auch mit den sechs rivalisierenden Gangs der riesigen Stadtlandschaft müßt Ihr überlegt umgehen, um nicht vorzeitig in's Gras zu beißen. Durch die Erfüllung von Missionen verschafft Ihr Euch Respekt bei den Banden, durch verdeckte Aktivitäten für die jeweils andere Seite spielt Ihr die organisierte Kriminalität gegeneinander aus. So könnt Ihr z.B. in einem Bus Mitglieder der Russenmafia in's Yakuza-Viertel kutschieren, genüßlich einem blutigen Bandenkrieg beiwohnen und dann ganz locker das Hauptquartier der Asiaten plündern. Dank offener Szenerie und Missionsstruktur soll Euch ein hohes Maß an spielerischer Freiheit eingeräumt werden, geschmacklosere Details als die oben genannten will aber DMA Design wegen der zu erwartenden Moral-Debatte noch nicht veröffentlichen.
Ganz sicher wird die Spielumgebung detaillierter ausfallen als im ersten Teil. Auf einem Bildschirm sollen sich bis zu 50 Fahrzeuge und 200 Passanten gleichzeitig herumtreiben, wobei jedes Individuum mit einer eigenen Persönlichkeit ausgestattet ist. Nach dieser richtet sich das Verhalten der NPCs; seien es nun Taxifahrer, gewöhnliche Spaziergänger oder Räuber. An der jeweiligen Umgebungsgrafik werdet Ihr feststellen können, in welchem Stadtteil Ihr Euch gerade befindet. Gelangt Ihr z.B. in ein Scherbenviertel, das Ihr an heruntergekommenen Bruchbuden und ungepflasterten Straßen erkennt, solltet Ihr selbst vor Überfällen auf der Hut sein. Ist Euch das eine oder andere Haus ein Dorn im Auge, dürft Ihr nun durch gezieltes Bombenlegen auch ganze Gebäude in Schutt und Asche legen. Besonders interessant ist dieser Aspekt für die Musikuntermalung aus dem Autoradio. Wie bereits der Vorgänger besitzt „GTA 2" einen hervorragenden Soundtrack aus allen möglichen Stilrichtungen. In den Stadtbezirken befinden sich jeweils Lokalradios; je weiter Ihr von den Sendeanlagen entfernt seid, desto schlechter wird der Empfang, und Ihr müßt eine andere Frequenz suchen. Geht Euch allerdings z.B. das Country-Gedudel der Rednecks zu sehr auf die Nerven, so jagt Ihr ganz einfach deren Sender in die Luft und entspannt Euch bei atmosphärischem Rauschen. *sf*




Explosive Action garantiert! Molotow-Cocktails lassen sich hervorragend vom Dach eines Gebäudes oder von einer Brücke aus verwenden.

KLAU MICH

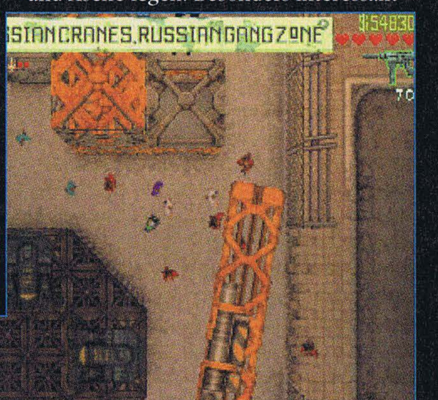
Qual der Wahl

Bei "GTA 2" dürft Ihr Euch mehr als 30 verschiedene Fahrzeuge via Faustrecht aneignen. Der immense Fuhrpark reicht von der Stretchlimousine über VW Käfer, Pick-Up und Omnibus bis zum 18-Tonner. Sämtliche Vehikel zeichnen sich durch individuelle Fahrphysik, Handhabung und Schadenstoleranz aus. Eine hübsche Neuerung für fußfaule Fahrer: Um von der Waffe Gebrauch zu machen, müßt Ihr nicht mehr aus Eurem Wagen aussteigen. Auch durch das offene Fenster läßt sich hervorragend auf Leute zielen...





Sechs Gangs teilen sich die Stadt. Rednecks und Russenmafia sind zuverlässige Abnehmer für geklaute Wägen.



TITEL
Grand Theft Auto 2
HERSTELLER
Take 2
SYSTEM
Playstation, Dreamcast
BRD-RELEASE
November/Januar 2000

Skrupellos, Teil 2: Verbesserte Grafik und KI machen das Gangsterleben wieder spannend.



Trouble auf dem Flugzeugschrottplatz: Der Flammenwerfer verhüllt Euch die Sicht – zum Glück habt Ihr einen Radar an Bord (Dreamcast).



Gegensätze ziehen sich an: Während Euer Schlitten flink und wendig ist, kann Euer Widersacher auf eine gute Verteidigung bauen (Dreamcast).

Car Wars

Mit RAM-Pak spielt Ihr in Highres: "Vigilante 8: 2. Herausforderung" auf dem N64.

Coole Rhythmen, coole Typen, coole Cars: Die rachsüchtige „Vigilante 8" ist wieder da und plant gleich auf drei Konsolen ihre „2. Herausforderung".



Mitte der 70er machte die Vigilante-Gang mit der Plage des Südwestens, den Coyotes, kurzen Prozeß. Seitdem sind vier Jahrzehnte vergangen, und kaum jemand erinnert sich noch an die barbarischen Schlachten, an geschrottete Autos und zerstörte Städte. Nur einer kann die Gedanken an die bittersten Stunden seines Lebens nicht vergessen und sinnt auf blutige Rache: Lord Clyde, einst Anführer der Coyotes und nun kaltblütiger Geschäftsmann. Sein kühner Plan: Mit einer Zeitmaschine will er zurück in die Vergangenheit reisen und den Lauf der Geschichte ändern. Und siehe da – der Zeitsprung gelingt. Zusammen mit üblen Gesellen und einem Haufen futuristischer Waffen macht sich Lord Clyde auf die Suche nach dem alten Feind – den Vigilantes. Die effektreiche Auto-Action „Vigilante 8" erschien Mitte '98 für die Playstation, ein dreiviertel Jahr später folgte die Umsetzung auf's N64. Bei der „2. Herausforderung", so der Untertitel, begeben sich auch Dreamcast-Rowdies in den Sippen-Krieg zwischen den Vigilantes und den Coyotes. Dazu gesellt sich mit den Drifters eine dritte Gang – ausgestoßen von der Gesellschaft und ohne einen Funken Mitleid mit ihren Opfern. Insgesamt 18 zerstörungswütige Verrückte warten mit ihren abgefahrenen Fortbewegungsmitteln auf ihren Kampfeinsatz, acht durchgeknallte Typen stellen wir Euch im Kasten rechts genauer vor. Alleine spielt Ihr Arcade-, (erweiterten) Quest- und Survival-Modus, zu zweit tretet Ihr wieder gemeinsam oder gegeneinander an. Neu sind Vierspieler-Modi auf N64 und Dreamcast, ansonsten sind die drei Versionen spielerisch identisch.



In den USA erscheint bald ein "Vigilante 8"-Comic – eine Veröffentlichung bei uns ist unwahrscheinlich.

Auf allen Systemen beeindrucken, wie schon beim ersten Teil, ungemein detailreiche 3D-Umgebungen – die zwölf Kampfplätze lassen sich fast komplett in Schutt und Asche legen: Bäume gehen in Rauch auf, Holzhütten zerbersten mit lautem Knall oder ein herumstehendes Flugzeug bricht nach einer unsanften Begegnung mit Eurer "Bull's Eye-Rakete" in zwei Hälften. Die Neugierde (oder war's Zerstörungswut?) lohnt sich aber, denn viele Power-Ups und Waffen sind gut versteckt. Neu: Für jede Waffe gibt's zwei Special-Moves, die Ihr wie im Beat'em-Up mit

GEBALLTE LADUNG

BEZEICHNUNG	GESCHWINDIGKEIT	REICHWEITE
Interceptor Missiles	100 mph maximal	1200 ft
BESCHREIBUNG: Zielgesteuerte Rakete, entwickelt von Site-4. Ziemlich schnell, die Treffergenauigkeit wird von der Größe des Ziels beeinflußt.		
Bull's Eye Rockets	120 mph konstant	650 ft
BESCHREIBUNG: Diese selbstentwickelte Rakete ist durchschlagskräftig, durch geringe Reichweite und fehlende Zielsteuerung aber in ihren Möglichkeiten limitiert.		

BEZEICHNUNG	KALIBER	REICHWEITE
Bruiser Cannon	60 mm	850 ft
BESCHREIBUNG: Leider ist die automatische 360°-Zielpeilung langsam, was die Kanone im Nahkampf ziemlich unbrauchbar macht.		
Mortar Swivel	nicht bekannt	1000 ft
BESCHREIBUNG: Von einem abgestürzten UFO gekapert und nachgebaut, feuert Ihr mit dieser Waffe äußerst explosive, halbintelligente Alien-Materie.		

BEZEICHNUNG	BESCHREIBUNG
Roadkill Mines	Für das bedauernswerte Opfer nur schwer zu erkennen, haben Roadkill Mines eine verheerende Explosionskraft. Doch Vorsicht: Gegen Eure Minen seid auch Ihr nicht immun.
Flammenwerfer	Die perfekte Nahkampfwaffe: Mit mehr als 1000° brutzelnden Flammen macht Ihr dem ungeliebten Feind die Hölle heiß. Asta la vista, Baby!



Genau richtig: Mit Eurem sechsrädrigen Gefährt habt Ihr auch im Schnee die volle Kontrolle (Dreamcast).

ACHT CHARACTERE IM DETAIL

Ein Käfig voller Narren

NAME: AGENT R. CHASE **ALTER:** 38

BIOGRAFIE: **2017:** Agent Chase – einer der besten Detectives beim CIA – verfolgt die Omar-Organisation und ihren verrückten Anführer, Lord Clyde, bereits seit Jahren. Gerade als er genügend Beweise für eine Anklage zusammen hat, erfährt Chase vom Diebstahl mehrerer Transferkapseln. Kurze Zeit später wird eine illegale Zeitreise ins Jahr 1977 gemeldet – und Omar soll darin verwickelt sein. Chase zögert nicht, Omar in seinem coolen „Chrono Stinger"-Vehikel zu folgen, sich auf die Suche nach dem Bösewicht zu machen und außerdem Chassey Blue, seiner Lieblings-Schauspielerin aus seiner Teenager-Zeit zu begegnen.

FAHRZEUG: Chrono Stinger

NAME: GARBAGE MAN **ALTER:** unbekannt

BIOGRAFIE: **NACH DEM KRIEG** mit den Coyotes tauchten im Südwesten viele Fremde auf. Einige waren ziemlich abgedrehte Schaulustige, andere dubiose Gestalten unbekannten Ursprungs. Unter diesen „Drifters" war auch Garbage Man, der in seinem Truck über die Straßen zog und allerlei Unrat von hier nach da brachte. Zuerst wurde er 1976 in der Nähe von Indian Springs gesichtet, dann trieb es ihn nach Florida und Oregon. Garbage Man fährt für kein bekanntes Unternehmen; und jeder fragt sich, in wessen Auftrag der Truckfahrer unterwegs ist...

FAHRZEUG: Grubb Dual Loader

NAME: DALLAS 13 **ALTER:** 0,5

BIOGRAFIE: **2017:** Dallas 13 ist der letzte und zugleich modernste „Biobot" in Omars Cyborg-Produktlinie. Stark, intelligent, loyal und emotionslos – so seine Eigenschaften gemäß dem Pakkungstext. Die meisten Körperteile von Dallas 13 werden künstlich hergestellt, sein Gehirn ist jedoch menschlichen Ursprungs. Dies ist seine einzige Schwäche, doch Omar hat keine Zeit mehr, Dallas 13 weiterzuentwickeln. Die Flucht in das zwanzigste Jahrhundert naht – und der Auftrag von Dallas 13 lautet: Beschütze „Convoy", erledige die Vigilantes, zerstöre die Schlüsselindustrie der USA, befolge Lord Clydes Anweisungen.

FAHRZEUG: Corsair

NAME: NINA LOCO **ALTER:** 34

BIOGRAFIE: **SCHON ALS KIND** konnte sich Nina gut gegen Jungs behaupten. Im Teenie-Alter verdiente sie sich als Grenzführer ihren Lebensunterhalt selbst. Die Scheine schienen größer zu werden, als Sid Burn, der Anführer der Coyote-Gang, Nina ein lukratives Geschäft anbot. Leider wurde er erledigt, bevor es zur Auszahlung kam. So hatte Nina nun einen Wagen voller High-tech-Waffen ohne Besitzer. Einige Monate später bekam sie für das Gut ein Angebot über eine Million Dollar; im Gegenzug mußte sie sich allerdings verpflichten, ein Jahr für den Auftraggeber zu arbeiten. Nina war immer selbständig – doch die Aussicht auf das große Geld ließ sie schließlich einlenken.

FAHRZEUG: El Guerrero

NAME: DUSTY EARTH **ALTER:** 62

BIOGRAFIE: **ES WAR 1975,** als Dusty Earth hilflos mitansehen mußte, wie Gangster sein Dorf niederbrannten. Als die Vandalen sich auch noch an der Grabstätte seiner Vorfahren zu schaffen machten, konnte Dusty nicht mehr tatenlos zusehen. Doch Dusty Earth war kein Mann der Waffe. So beschwor er die Geister seiner geschändeten Vorfahren, ihm zu helfen. Nach drei Tagen begegnete ihm im Traum ein Falke, der ihn vor einem nahenden "Teufel" warnte und sagte, daß Dusty der einzige wäre, der die Welt noch retten könne. Dusty glaubte zuerst nicht an eine Vision, doch als am nächsten Morgen der selbe Falke auf der Motorhaube von Dustys Wagen saß, wußte der alte Mann, was zu tun ist.

FAHRZEUG: Frontier 4WD

NAME: LORD CLYDE **ALTER:** 62

BIOGRAFIE: **2017:** Lord Clyde ist der mächtigste Mann des frühen 21. Jahrhunderts. Er ist nicht nur Präsident des größten Öl-Konzerns der Welt, sondern auch Anführer des Coyote-Kartells. Natürlich wäre Clyde nicht in dieser Position, wäre er ein integrer Mann. Nein, Clyde ist kalkulierend und gefühlskalt. Aber Clyde ist kein Monster – sein Gehirn wird über ein elektronisches Armband „ferngesteuert". Im Jahre 2016 ließ Clydes Gesundheit rapide nach; und die Welt hoffte schon, von diesem Tyrannen befreit zu werden. Clyde wollte aber unbedingt seinen Traum beenden, bevor er stribt. Also ließ er eine Zeitmaschine stehlen und sich zurück ins Jahr 1977 schicken.

FAHRZEUG: Excelsior Stretch Limousine

NAME: FLIYIN´ALLSTAR TRIO **ALTER:** 15

BIOGRAFIE: **1973,** Tomey, Romey und Leilah waren elf Jahre alt, da verschwand ihre ältere Schwester Tanyah aus einem Fitneßstudio – und niemand hat sie seitdem gesehen. Tanyah war ein Leichtathletik-Talent, die Familie ob ihres Verschwindens schockiert. Die Drillinge wurden daraufhin zu Granpa Joe geschickt, der den Kids eine Motorrad-Stuntshow beibrachte. Eines Morgens im Jahre 1977 laß Tomey in der Zeitung von einem Mädchen namens Houston, das enführt wurde und nur für Coyotes Terroristengruppe arbeitet. Houston litt unter Amnesie und konnte sich an die Entführung nicht mehr erinnern...

FAHRZEUG: Dakota Stunt Cycle

NAME: PADRE DESTINO **ALTER:** 66

BIOGRAFIE: **IMMER AUF REISEN,** trug der Wanderprediger Destino das Wort Gottes hinaus in eine verrohte Welt. Jeden Tag sprach er vom bevorstehenden Ende der Welt; von dem Moment, an dem mit einem Schlag alles Leben ausgelöscht und nur seine Folglinge mit neuem Leben belohnt würden. Destinos Vergangenheit ist mysteriös. Es wird behauptet, daß er früher General gewesen sei und viele Menschenleben auf dem Gewissen habe. Heute ist Destino verbittert, niemand hört ihm zu oder kauft seine „heiligen" Waren. Vielleicht lag es daran, daß der Padre jeden Tag ein anderes Datum als das des Armageddon bezeichnete. Als Destino merkte, daß die Gewalt um ihn herum zunahm, sah er die Chance gekommen, selbst für den Tag des Weltuntergangs zu sorgen...

FAHRZEUG: GOLIATH HALFTRACK

einer Tastenkombination à la "hoch, runter, runter, R2" ausführt. Feuert Ihr z.B. die fette Bull's Eye Rocket mit dem „Road Runner"-Befehl ab, dann explodiert die Rakete nicht, sondern läßt das getroffene Fahrzeug für kurze Zeit außer Kontrolle geraten – besonders nett im Zweispieler-Modus! Mit dem „Stampede"-Kommando dagegen ballert Ihr alle übrigen Raketen auf einmal in Richtung bedauernswertes Opfer.

Die ausgezeichnete Optik des Vorgängers wurde verbessert und mit hübschen Effekten wie aufleuchtenden Bremslichtern, zischenden Rauchfahnen und beeindruckenden Explosionen versehen. N64- und Dreamcast-Version bestechen jeweils durch scharfe Highres-Optik, wobei auf beiden Systemen noch an der Grafik gefeilt werden muß. Während die Bildrate auf der Nintendo-Konsole bei RAM-Pak-unterstützter hoher Auflösung recht niedrig ist, zeugen ungewohnte Grafikfehler auf dem Dreamcast von einer frühen Version. Dafür kommen auf der Sega-Konsole die zahlreichen Lichteffekte beim Feuern und bei Explosionen am besten zur Geltung. An der Präsentation hat Entwickler Luxoflux ebenfalls nicht gespart – die Atmosphäre in "Vigilante 8: 2. Herausforderung" ist wieder supercool! Ein filmreifes Intro und 15 Funky-Songs mit Seventies-Touch versetzen Euch spielend in die Zeit von Schlaghosen und Wildwuchsfrisuren. *ts*



Den Feind im Visier: In der Hektik des Kampfes sind zielsuchende Raketen Gold wert (Playstation).

TITEL: Vigilante 8: 2. Herausforderung
HERSTELLER: Activision
SYSTEM: PS, N64, Dreamcast
BRD-RELEASE: November

Der Gang-Krieg geht weiter: Dank toller Specialmoves mit noch mehr Action – auf N64 und DC auch zu viert.

Bis daß der TÜV uns scheidet

Auf Hochglanz gebracht: Replays sehen auch beim zweiten Teil aus wie im Fernsehen und lassen sich diesmal sogar speichern.

Mit 500 Fahrzeugen bietet "Gran Turismo 2" den mit Abstand umfangreichsten Konsolen-Fuhrpark



Erstmals stehen auch deutsche Karossen wie dieser 5er BMW in der "Gran Turismo"-Garage

Das letzte Schräublein wird festgezogen, Benzin nachgefüllt und der Lack auf Hochglanz gebracht. "Gran Turismo 2" rollt in Kürze aus der Garage – wir zeigen, auf welche Neuerungen Ihr Euch freuen dürft.

Das beeindruckend realistische Fahrzeugverhalten merkt Ihr in Kurven besonders

Im Juni letzten Jahres erschien *das* Spiel für Autonarren: Sonys "Gran Turismo" bot Spitzengrafik, viele lizenzierte Autos, massig Tuning-Optionen, einen packenden Karriere-Modus und unübertroffene Fahrzeug-Physik. Kurzum: Mehr Tiefgang als alle Arcade-Racer zusammen. Daß ein zweiter Teil folgen würde, war klar. Doch wie macht man ein nahezu perfektes Spiel noch besser? Entwickler Polyphonys Devise lautet: "Mehr, mehr, mehr!" So befinden sich sage und schreibe 500 Fahrzeuge (inklusive unterschiedlicher Varianten) im "GT 2"-Fuhrpark, darunter erstmals deutsche Marken wie Mercedes, VW und BMW. Auf schnittige Sportwagen aus Sindelfingen müßt Ihr jedoch auch diesmal verzichten – die Porsche-Lizenz liegt exklusiv bei EA ("Need for Speed"). Dafür wurden geländetaugliche Rally-Flitzer samt dazugehöriger Querfeldeinpisten in's Spiel gepackt. Apropos Strecken: Diese waren bei "Gran Turismo" ein kleines Manko – "zu kurz und zu unspektakulär", monierten Pedanten. Diesmal gibt's wohl keinen Grund zur Kritik: Mehr als 20 Kurse, doppelt so viele wie beim ersten Teil, haben die Designer für "Gran Turismo 2" entworfen. Mit "Laguna Seca" hat Sony auch eine "richtige" Rennstrecke lizensiert. Viele Kurse wurden auf spektakulär getrimmt: Steile Abfahrten, Sprünge und enge S-Kurven erfordern gezielten Bremseinsatz, markante Details am Streckenrand erfreuen das Spielerauge. Da können die Verbesserungen der Fahrzeugoptik nicht ganz mithalten; die bereits beim Vorgänger herausragenden Autos sind nur leicht verfeinert. Dafür werden die Karossen nach dem Rennen in noch dynamischeren Wiederholungen präsentiert, die Ihr diesmal auf Memory Card speichern dürft.



Dient das optionstechnische Drumherum der Langzeitmotivation, wird der pure Spielspaß primär durch das Fahrverhalten bestimmt. Auch hier hat Polyphony den Schraubenschlüssel angesetzt und die Simulation von Lenkung, Federung und Bremse perfektioniert. Ob Ihr im klobigen Honda Civic, im windschnittigen GT-Flitzer oder im bulligen Muscle-Car Platz nehmt: Sofort erkennt Ihr das individuelle Fahrverhalten. *ts*

TITEL	Gran Turismo 2
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Dezember

Mehr Strecken, mehr Autos, mehr Fahrspaß: Das populärste Rennspiel aller Zeiten wird noch besser – jetzt sogar mit Rally-Flitzer.



Action total: "Gran Turismo" ist eine ernsthafte Simulation, läßt aber auch Arcade-Fans auf ihre Kosten kommen.

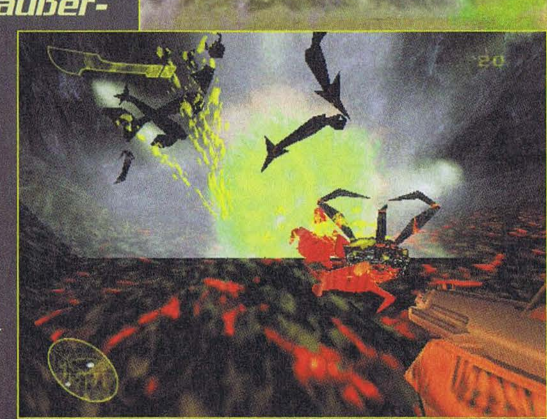

CG CLIMAX GRAPHICS
ACTIVISION®
www.activision.de
Dreamcast
BLUE STINGER™
© 1999 SEGA ENTERPRISES LTD. Sega, Sega Dreamcast und Blue Stinger sind Warenzeichen von SEGA Enterprises Ltd. Nur für die Verwendung auf dem Sega Dreamcast™ lizenziert. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
Erhältlich ab 23.09.99

DER TOD KOMMT AUF SECHS BEINEN

"Turok 2" bekommt Konkurrenz aus eigenem Haus: Acclaims neuer Ego-Shooter "Armorines" versetzt Nintendo- und Playstation-Jünger mitten in die Schlacht gegen außerirdische Killer-Insekten.

Mit dem Raketenwerfer zerlegt Ihr die Insekten in tausend Stücke (N64)

Ein Sonnensystem in einer fernen Galaxie. Die spinnen- und insektenartigen Lebewesen eines erdähnlichen Planeten kämpfen mit allzu menschlichen Problemen: Überbevölkerung sowie zur Neige gehende Rohstoffvorkommen zwingen die Aliens zur Flucht in's Weltall. Kundschafter in kleinen Raumkapseln schwärmen aus, um nach einer neuen Heimat für ihre Zivilisation zu suchen. Nach einer langen Odyssee quer durch das Universum werden die todesmutigen Gliederfüßer schließlich fündig: In der Milchstraße entdeckten sie einen kleinen blauen Planeten, der ihre Ansprüche perfekt erfüllt – unsere Erde. Unentdeckt von den humanoiden Einwohnern landeten hunderte Brutkapseln, aus denen unzählige Insektenwesen schlüpften. Deren Aufgabe, ein verzweigtes Höhlensystem mit Vorratskammern anzulegen, ist bereits erfüllt. Jetzt müssen diese Nahrungslager mit Futter für ihre in gigantischen Raumschiffen reisenden Artgenossen gefüllt werden. Die Alien-Killer brechen aus ihren Verstecken hervor und starten den Angriff auf die Beute Mensch. Das Militär rüstet nach den ersten Attacken sofort zum Gegenangriff, doch alle konventionellen Waffen zeigen bei den Invasoren keine Wirkung. Als letzten Rettungsanker zaubert die Regierung ein geheimes Projekt aus dem Hut: Einen unerprobten Kampfanzug, der für den nuklearen Ernstfall entwickelt wurde.


Zerstört die Höhlen, aus denen die Alien-Brut hervorkriecht – sonst habt Ihr keine Chance! (N64)

TONY LEWIS: Gefreiter Lewis verkörpert den typisch amerikanischen Heldentyp. Nach seinem Studium verpflichtete er sich bei den Marines, da er immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen ist. Er war einer der ersten Freiwilligen, die sich für den Kampfeinsatz gegen die Alien-Invasoren meldeten. Seine Taktik: Mit dem Kopf durch die Wand. Er fühlt sich am wohlsten inmitten zuckender Lasersalven und zerplatzender Insektenkörper.

STANDARDBEWAFFNUNG		
NAHKAMPF	DISTANZKAMPF 1	DISTANZKAMPF 2
Bajonett	Lasergewehr	Raketenwerfer (begrenzte Munition)

MYRA LANE: Myra hat lange und hart für ihren Traum gearbeitet, einmal zu den Marines zu gehören. Sie ist hochintelligent und besitzt einen hervorragenden College-Abschluß. Ihre Kampftaktik unterscheidet sich grundlegend von Lewis': Bevor sie sich in's Getümmel stürzt, analysiert sie die Situation und paßt ihre Vorgehensweise entsprechend an. Ihr Motto: Der kluge Weg ist der richtige Weg. Myra strebt nach Perfektion und sieht diesen Einsatz als Chance, in die Geschichte einzugehen.

STANDARDBEWAFFNUNG		
NAHKAMPF	DISTANZKAMPF 1	DISTANZKAMPF 2
Elektroschocker	Maschinenpistole	Granatenwerfer (begrenzte Munition)

Zwei Marines haben sich für diesen Einsatz freiwillig gemeldet, Tony Lewis und Myra Lane (siehe links). Mit einem von beiden stürzt Ihr Euch in bester Ego-Shooter-Manier in das effektgeladene Action-Spektakel. Gleich nach einer kurzen Intro-Sequenz in Spielegrafik findet Ihr Euch in alienverseuchtem Gelände wieder: Brennende Flugzeugwracks sowie grausam entstellte Leichen begleiten Eure zaghaften Schritte durch den ersten von insgesamt 20 Leveln, die in fünf Themenbereiche unterteilt sind (u.a. südamerikanischer Dschungel und ägyptische Wüste). Wenn Ihr bereits in "Turok" Großwilderfahrung gesammelt habt, bereitet Euch die Steuerung via gelber C-Knöpfe und Analog-Stick keine Probleme. Arbeitet Ihr Euch weiter in


Ein Weltraum-Insekt in Nahaufnahme: Diese Augen kennen keine Gnade! (N64)

das Terrain vor, greifen plötzlich flinke Weltraum-Insekten an. Die verschiedenen Monsterarten attackieren mit individuellen Taktiken: Einige umkreisen Euch, andere stürzen sich im Frontalangriff auf den Helden – aggressive Rassen gehen sogar auf Artgenossen los! Den vielbeinigen Tierchen seid Ihr natürlich nicht wehrlos ausgeliefert. In Eurem Kampfanzug sind serienmäßig drei verschiedene Waffen eingebaut: Ein Nah- und zwei Distanzkampfsysteme. Zusätzlich könnt Ihr in jedem Themenbereich eine Spezialkanone ergattern, welche nicht nur besonders durschlagskräftig, sondern auch in drei Stufen erweiterbar ist. So findet Ihr beispielsweise in der Vulkan-Welt den "Sonic-Cutter", der die Aliens mit einer mächtigen Schallwelle in Stücke reißt oder im Dschungel-Abschnitt den "Jaguar Star", der die Invasoren mit runden Sägeblättern kleinhäckselt – voll ausgebaute Wummen radieren ganze Angriffswellen aus. Werdet Ihr im Kampfgetümmel verwundet, sorgen Medi-Paks für neue Energie; sinkt die Anzeige auf null, ver-



AUF SECHS

"Ich geb' Dir Deckung": Der Zweispieler-Corporate-Modus als Spaßgarant. (N64)

Die Playstation-Umsetzung im frühen Stadium: Flüssig animierte Insekten im Wüsten-Level.

Nach drei Leveln steht Ihr einer gigantischen Alien-Königin gegenüber (N64)

hindert ein eingebauter atomarer Sprengkopf, daß der Kampfanzug in die Hände des Feindes gerät...
Um die Insektenhatz abwechslungsreicher zu gestalten, erwarten Euch (ähnlich wie in "Turok 2") in jedem Level neben dem Hauptmissionsziel verschiedene Unteraufgaben, wie Personen eskortieren oder von einem Monorail-Wagen aus Gegner erledigen. Wenn Ihr diese Aufträge erfolgreich abschließt, werdet Ihr mit diversen Goodies (u.a. Munition) belohnt. Diese braucht Ihr spätestens nach drei absolvierten Leveln, wenn Ihr der ersten von vier gigantischen Alien-Königinnen in einer Arena gegenübersteht. Das riesige Insekt kriegt Ihr nur klein, indem Ihr einzelne Körperteile wie z.B. den harten Chitinpanzer nacheinander zerstört.
Eine Besonderheit von "Armorines" liegt im Multiplayer-Bereich: Neben den obligatorischen Spielmodi (u.a. Deathmatch, Capture the Flag) dürft Ihr erstmals zu zweit in die Schlacht ziehen und den Einspieler-Modus im Duett bestreiten. Wenn unzählige Krabbeltiere Euer Team anfallen und Ihr blind auf alles feuert, was mehr als zwei Beine besitzt, fühlt Ihr Euch mitten drin in Paul Verhoevens SF-Film "Starship Troopers".
Der erste Eindruck war überzeugend. Da die N64-Version von "Armorines" auf einer weiterentwickelten "Turok 2"-Engine basiert, werdet Ihr mit opulenter, hochauflösender Optik sowie atemberaubenden Lichteffekten verwöhnt – ein Expansion-Pak vorausgesetzt. Leider waren entfernte Objekte noch in Nebel gehüllt, um Ruckelorgien vorzubeugen. Dafür wirkten die Bewegungen der vielbeinigen Weltraum-Killer umso realer: Wenn Ihr am Fuß eines Hügels Richtung Gipfel blickt und plötzlich ein halbes Dutzend Viecher am Horizont auftaucht, wird's Euch ganz flau in der Magengegend. Über die technische Qualität der Playstation-Fassung läßt sich leider noch nichts genaueres sagen. *os*

ACCLAIM EDITORS DAY

Insekten-Lunch

Tonstudio: Hier werkeln Musiker am "Armorines"-Sound.

Euer Traumberuf ist Videospiel-Redakteur? Dann seid gewarnt: Presse-Präsentationen der neuesten Software verlangen nicht nur eine gehörige Portion Mut (Taxifahrt durch London mit über 90 Sachen!), sondern auch einen guten Magen. Nachdem Reptilien-Liebhaber David Dienstbier den zwei Dutzend Fachjournalisten aus aller Welt "Armorines" ausgiebig vorgestellt hatte, war es an der Zeit, die ausgelaugten Redakteure zum Lunch zu bitten. Acclaim ließ sich nicht lumpen und servierte proteinreiche, leichte Kost passend zum Alien-Shooter: Auf einem Tablett wurden geröstete Heuschrecken und Käfer gereicht. Damit die teils stachelig bewehrten Insekten den Weg in den Presse-Magen fanden, konnte man die kleinen Snacks mit mexikanischer Dip-Sauce gleitfähig machen. Die Meinungen über diese kulinarische Köstlichkeit klafften allerdings weit auseinander: Von "Das eß' ich nicht!" (Stefan Luludes, PR-Manager Acclaim) bis "Ich nehm' noch 'nen Nachschlag!" (David Dienstbier, siehe Bild) reichten die Statements der Anwesenden. Zur Belohnung durften die tapferen Journalisten danach dem "Armorines"-Team über die Schulter schauen und das Entwickler-Studio auf Zelluloid bannen (siehe Bilder).

·Frauen haben Angst vor Spinnen? Dieses Mädel animiert die Viecher!

David Dienstbier läßt sich's schmecken: Insekten zum Knabbern.

TITEL
Armorines
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
N64, Playstation
BRD-RELEASE
November, März

Ego-Shooter mit hervorragender Optik, fiesen Killerinsekten und spannendem Kooperations-Modus.





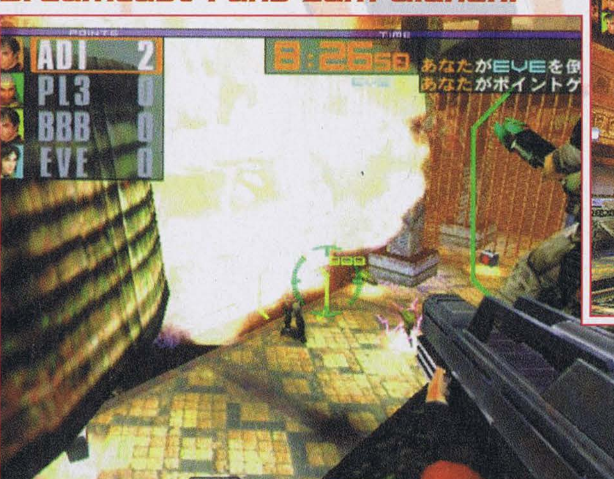


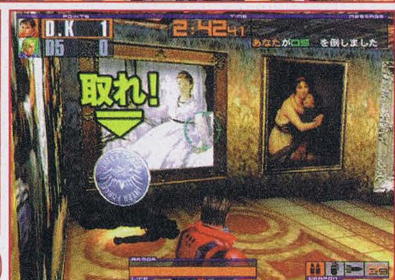
In den verwinkelten 3D-Schauplätzen ist Taktik angesagt: Stellt Euch auf höhergelegene Plattformen und "Feuer frei".



Krawall in der Kampfarena

Segas neuer Arcade-Shooter bringt mit fantastischem Lichterzauber und gigantischen Explosionen nicht nur die Naomi-Hardware, sondern auch die Augen der Dreamcast-Fans zum Glühen.





"Die Bahn kommt" (Bild rechts oben): Ein Gegner feuert von einer ausrangierten Lok leuchtende Gewehrsalven auf Euch.

Was machen Anti-Terror-Agenten der Interforce-Einheit in ihrer Freizeit? Einen aufregenden Brettspieleabend oder eine nervenzerfetzende Partie Canasta im trauten Familienkreis? Ihr habt's erraten: Sie packen große Wummen in die Sporttasche und treffen sich mit Kollegen zum Feierabend-Duell an malerischen Plätzen – und Ihr seid mittendrin!

Seht Ihr den "Outtrigger"-Automaten das erste Mal in Aktion, kommt Euch spontan der Gedanke an eine Kreuzung zwischen "Unreal" und "Virtual On": In einer mehrstöckigen Arena kämpfen bis zu vier wagemutige Draufgänger mit durchschlagenden Waffen wie Handgranaten, Raketen- und Flammenwerfer um den Sieg. Dabei dürft Ihr selber entscheiden, ob Ihr das Getümmel aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive verfolgen wollt. Habt Ihr Euch für Ansicht sowie Charakter entschieden, kann die Schlacht beginnen. Neun verschiedene Kampfarenen stehen als Austragungsort parat. Darunter sind beispielsweise eine Stahlfabrik, ein verlassener Bahnhof und eine indische Tempelanlage. Um am Schluß die Nase vorn zu haben, müßt Ihr fleißig herumliegende Münzen sammeln: Für jedes Geldstück erhaltet Ihr einen Punkt auf Euer Konto; werdet Ihr getötet, verliert Ihr einen Zähler. Ist das Zeitlimit abgelaufen, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Punktestand. In den Arenen findet Ihr neben Munition für Eure Kanonen auch andere nützliche Items wie Medi-Kits und Schutzwesten.

In Punkto Steuerung hat sich Sega was besonderes einfallen lassen: Mit der linken Hand bewegt Ihr den Helden via Joystick durch das Gelände und feuert die Waffen ab. Eure andere Hand ruht auf dem "Eye-Ball"; einem Trackball, mit dem Ihr stufenlos Eure Blickrichtung ändert. Habt Ihr Euch an diese ungewöhnliche Kombination gewöhnt, manövriert Ihr Euren Elite-Kämpfer mühelos durch das Grafikspektakel: Ständig explodieren Geschosse in gleißenden Lichtblitzen, unzählige Projektile ziehen bunte Leuchtspuren durch die detaillierten 3D-Arenen.

Da "Outtrigger" auf dem Naomi-Board läuft, ist eine Dreamcast-Umsetzung wahrscheinlich. In der Spielhalle lassen sich vier Automaten für Multiplayer-Sessions vernetzen – wie geschaffen für Online-Duelle via Segas neuem Zugpferd. *os*



Mit dem "Eye Ball" ändert Ihr stufenlos Eure Blickrichtung, während Ihr via Joystick durch die Arenen sprintet.





TITEL: Outtrigger
HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Arcade/Dreamcast
BRD-RELEASE: Nicht bekannt

Optisch berauschender 3D-Shooter: Neuartige Trackball-Steuerung und mehrstöckige Arenen sorgen für heiße Multiplayer-Duelle.

Sony und Nintendo senken Preise in USA und UK

Die beiden Konsolengiganten blasen zum Preiskampf gegen Segas Dreamcast

Sowohl das Nintendo 64 als auch die Playstation sind seit dem 23. August für unter 100 US-Dollar (ca. 190 Mark) in den Vereinigten Staaten zu erstehen. Zwei Wochen vor der Markteinführung des Dreamcast kosten damit die beiden Konkurrenz-Konsolen nur noch die Hälfte des neuen Sega-Systems.
Nintendo bietet im "Atomic Purple"-Bundle das Grundgerät zusammen mit zwei Controllern für 99 US-Dollar, das auch in Deutschland erhältliche "Star Wars Racer"-Bundle wurde auf 119 US-Dollar gesenkt. Einige N64-Topseller bekamen zudem einen Budget-Sticker verpaßt. "Legend of Zelda: Ocarina of Time", "Banjo-Kazooie", "1080° Snowboarding", "Yoshi's Story" und "Rogue Squadron" kosten nun knapp 40 US-Dollar.
Auch Sony erweiterte zeitgleich mit der Preissenkung für das Grundgerät seine "Greatest Hits"-Reihe. Für etwa 20 US-Dollar gehen nun "A Bug's Life", "Crash Bandicoot 3", "Gran Turismo", "Spyro the Dragon", "Cool Boarders 3" und "Twisted Metal 3" über den Ladentisch. Unterstützt wurde die Aktion, die mitten in die amerikanische Ferienzeit fiel, durch massive Werbung in sämtlichen Medien.
Auch wenn sich die Verantwortlichen bei Sony und Nintendo als Menschenfreunde darstellen, die auch den kleinen Mann in den Genuß hochwertigen Videospielvergnügens kommen lassen, ist der Hauptgrund für den Preisnachlaß eindeutig ein anderer. Sega sollen durch die Billigpreisaktion kurz vor der Markteinführung des Dreamcast die Gelegenheitsspieler abspenstig gemacht werden.
Auch im Vereinigten Königreich wurden Ende August die Preise für Playstation wie N64 um 20 auf nunmehr 80 britische Pfund (ca. 240 Mark) gesenkt. In Deutschland drehte zur IFA zumindest Nintendo an der Preisschraube (siehe Messebericht in dieser Ausgabe), Sony hat bisher alle Gerüchte um einen Preissturz der Playstation auf bis zu 150 Mark heftig dementiert. Der führende Konsolenhersteller will nach eigener Aussage sein Geld lieber in ausgedehntes Marketing stecken.

Playstation 2 in der Spielhalle

Sonys Zukunftskonsole dient als Plattform für Automatenspiele

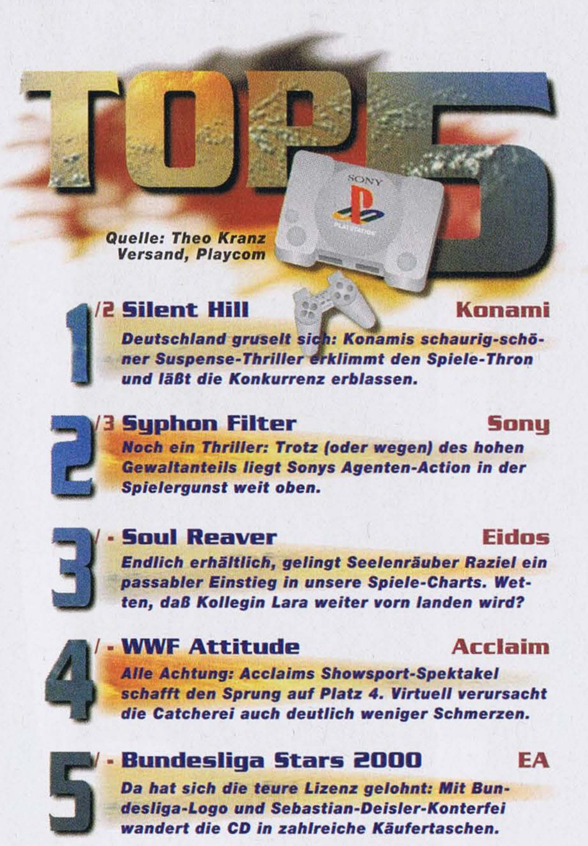
Der japanische Hersteller Atlus ("Thousand Arms") entwickelt momentan einen Arcade-Automaten, dessen Hardware zu Sonys Highend-Konsole kompatibel sein soll. Für nächstes Frühjahr ist die erste Portierung eines Playstation-2-Spiels auf die Arcade-Platine geplant. Um welchen Titel es sich dabei handeln wird, ist noch nicht bekannt.
Gerüchten zufolge plant Namco ein ähnliches Vorgehen. Die nächsten "Tekken" und "Ridge Racer"-Teile für die Spielhalle werden womöglich auf weitgehend Playstation-2-kompatibler Hardware entwickelt.

Red Lemon kooperiert mit Codemasters

Die beiden UK-Firmen haben sich für ein Multiformat-Projekt zusammengefunden

Codemasters arbeitet konsequent daran, künftig wesentlich mehr Spiele pro Jahr zu veröffentlichen als bisher. Zu diesem Zweck wird Red Lemon, die kürzlich das PC-Strategiespiel "Braveheart" für Eidos inszenierten, einen Next-Generation-Titel für den englischen Rennspielspezialisten entwickeln. Um welches Spiel es sich handelt, ist noch nicht bekannt.





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /2 **Silent Hill** — Konami
Deutschland gruselt sich: Konamis schaurig-schöner Suspense-Thriller erklimmt den Spiele-Thron und läßt die Konkurrenz erblassen.

2 /3 **Syphon Filter** — Sony
Noch ein Thriller: Trotz (oder wegen) des hohen Gewaltanteils liegt Sonys Agenten-Action in der Spielergunst weit oben.

3 / - **Soul Reaver** — Eidos
Endlich erhältlich, gelingt Seelenräuber Raziel ein passabler Einstieg in unsere Spiele-Charts. Wetten, daß Kollegin Lara weiter vorn landen wird?

4 / - **WWF Attitude** — Acclaim
Alle Achtung: Acclaims Showsport-Spektakel schafft den Sprung auf Platz 4. Virtuell verursacht die Catcherei auch deutlich weniger Schmerzen.

5 / - **Bundesliga Stars 2000** — EA
Da hat sich die teure Lizenz gelohnt: Mit Bundesliga-Logo und Sebastian-Deisler-Konterfei wandert die CD in zahlreiche Käufertaschen.

Offizielles McLaren-Lenkrad

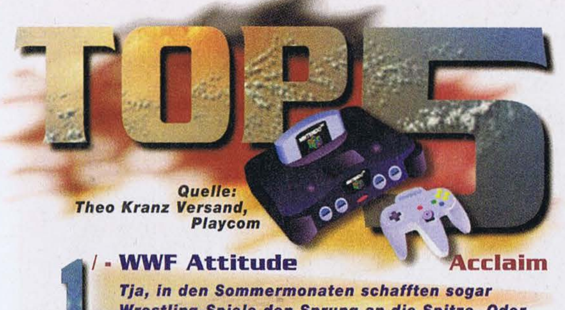
Sunflex vertreibt unter McLaren-Lizenz ein hochwertiges Playstation-Lenkrad

Das „McLaren Steering Wheel“ befestigt Ihr über die beiliegende Klemmschraube am Tisch oder nehmt es bequem zwischen die Oberschenkel. Neigungswinkel und Höhe des Lenkrads, das mit rutschfestem Gummi überzogen ist, lassen sich verstellen. Leider ist das McLaren-Lenkrad etwas wacklig und die Anordnung der Knöpfe mißlungen. Angenehm zu bedienen ist dagegen die Pedaleinheit, Gegendruck und Bremsspiel sind optimal. Besondere Freude bei Rennspiel-Profis löst die separate Gangschaltungs-Konsole aus – auf dieser befindet sich nämlich auch eine Handbremse! Das „Steering Wheel“ bietet eine Rumble-Funktion, läßt sich individuell programmieren und ist kompatibel zu allen Playstation-Rennspielen. Fazit: Für 150 Mark erhaltet Ihr ein empfehlenswertes Playstation-Lenkrad, das im MAN!AC-Test bis auf kleinere Schwächen überzeugte. Erhältlich ist das "McLaren Steering Wheel" im gut sortierten Fachhandel oder bei Sunflex, Tel. 02371-93570.

USA: Dreamcast-Rekorde am laufenden Bit

Wegen massiver Verkäufe wird die Sega-Konsole zum raren Gut

In den ersten vier Tagen wurde der Dreamcast in den USA über 370.000 Mal verkauft. Sega hat damit den Rekord des N64 aus dem Jahr 1996 gebrochen. Nintendo konnte damals 350.000 Stück innerhalb von sechs Tagen absetzen. Auch die Software läuft sehr gut; jeder Dreamcast-Erwerber packt drei Spiele in seinen Warenkorb. Wesentliche Bausteine des Erfolges waren der günstige Hardware-Preis von 199 US-Dollar und die Auswahl von 18 Spielen zum Start. Allerdings sind aufgrund der riesigen Nachfrage Segas Lager fast leer – momentan ist es nicht gerade einfach, ein amerikanisches Dreamcast zu ergattern.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **WWF Attitude** — Acclaim
Tja, in den Sommermonaten schafften sogar Wrestling-Spiele den Sprung an die Spitze. Oder ist diese "Sportart" wirklich so beliebt bei uns?

2 /- **Shadow Man** — Acclaim
Jetzt geht's den Massenmördern gewaltig an den Kragen: Halb Deutschland bereitet als tapferer Mike LeRoi dem Schrecken ein Ende.

3 /- **Racing Simulation 2** — Ubi Soft
Während sich die Formel-1-Saison dem großen Finale zuneigt, fahren zahlreiche N64-Fans ihre Helden bereits jetzt zum Titel.

4 /2 **Body Harvest** — Gremlin
Spiele-Schlußverkauf: Gremlins Zeitmaschinen-Action avanciert dank diverser Budget-Angebote zum Dauerbrenner in den Charts.

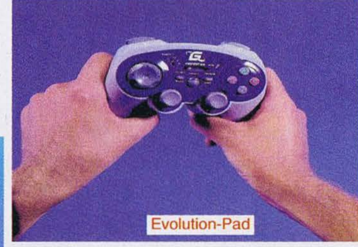
5 /1 **Shadowgate 64** — Kemco
Abwärts: Nach nur einem Monat fällt Kemcos müdes 3D-Abenteuer steil vom Spiele-Thron und muß Spaßigerem weichen.

Bewegungsempfindliche Controller von Gamester

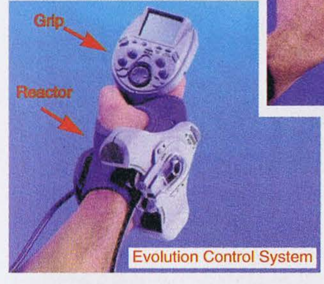
Mit der "Evolution"-Controller-Serie steuert Ihr Eure Playstation-Spiele durch simple Handbewegungen

Das **Evolution-Pad** kostet 100 Mark und ist auf den ersten Blick ein Standard-Analog-Joypad inklusive Rumble-Funktion. Aktiviert Ihr allerdings den Tilt-Mode, steuert Ihr nicht mehr mit Digi-Kreuz oder Analog-Stick, sondern durch Neigen des Controllers nach links und rechts. Möglich wird dies durch einen Gravitations-Chip im Inneren des Controllers. Per Schiebeschalter läßt sich die Neigungsempfindlichkeit in drei Stufen regulieren. Kippt Ihr das "Evolution-Pad" nach vorn oder hinten, werden standardmäßig die X- und Quadrat-Taste aktiviert – bei vielen Rennspielen bedient Ihr damit Gaspedal und Bremse. Diese Tasten lassen sich auf einfache Art umkonfigurieren. Der Controller ist gut verarbeitet und liegt annehmbar in der Hand. Das Digikreuz ist sehr gut, die etwas schwammigen Analog-Sticks sind rutschfest gummiert. Ebenfalls auf der "G-Tilt"-Technik basiert das futuristisch anmutende **Evolution Control System** (150 Mark). Dieser nicht minder Rumble-taugliche Controller besteht zum einen aus dem "Grip" mit Steuerkreuz, Knöpfen und Display zum Programmieren der Funktionen. Darüber hinaus steuert Ihr mit dem "Reactor" durch Handbewegungen Euer Fahrzeug bzw. Euren Helden.

Beide "Evolution"-Controller offenbaren dank "G-Tilt" ein neuartiges Spielerlebnis, das aber nur in wenigen Genres wie Rennspielen und Ego-Shooter Spaß macht. Zu Beziehen ist die "Evolution"-Serie, die demnächst auch das N64 erreicht, im gut sortierten Fachhandel.



Evolution-Pad



Evolution Control System

Hasbro kauft Wizards of the Coast

Der amerikanische Spielzeuggigant profitiert von etlichen erstklassigen Lizenzen

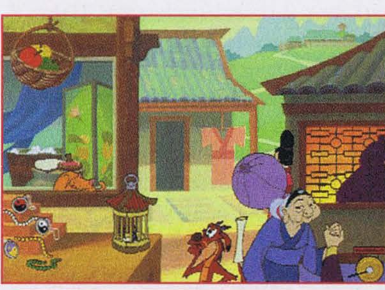
Nach wochenlangen Spekulationen ist es soweit: Hasbro verleibt sich Wizards of the Coast für etwa 325 Millionen US-Dollar ein. Damit baut Hasbro nicht nur sein Brettspielimperium aus, auch ein erfolgreicher Fantasy- und SciFi-Verlag gehört zur Kaufmasse. Für Videospieler interessant: Wizards of the Coast war sowohl im Besitz der Rechte zum Rollenspieluniversum AD&D als auch der Sammelkartenserie "Magic the Gathering". Da diese nun an die Softwaretochter Hasbro Interactive übergegangen sind, können Konsolenrollenspieler auf hauseigenes RPG-Futter spekulieren. Ob der Rivale Interplay ("Baldur's Gate") seine AD&D-Lizenz weiter nutzen darf, ist noch nicht entschieden.

Mit einem Klick ins ferne China: Disney's Mulan

Die "interaktiven Abenteuer" von Asien-Schönheit "Mulan" sollen die ganz junge Playstation-Generation ansprechen

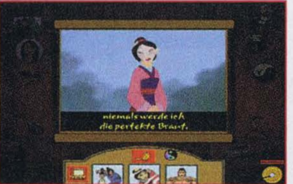
Pünktlich zum Videostart von Disneys Zeichentrickspektakel erscheint das passende Playstation-Spiel. Wer ein Jump'n'Run im Stil von "Herkules" oder "Tarzan" erwartet, wird sich wundern: Das Konzept des "interaktiven Abenteuers" zielt auf Grundschulkinder und will spielerisch die Problemlösungsfähigkeiten verbessern und das kreative Arbeiten fördern. "Mulan" hält sich storytechnisch eng an den Film; so begeleitet Ihr die Heldin durch mehrere Schauplätze wie Mulans Heimatdorf und den Truppenübungsplatz bis hin zum Finale im Kaiserpalast. Jeder Ort besteht aus einem animierten Standbild, bei dem Ihr durch das Anklicken von Gegenständen kleine Rätselaufgaben löst und damit zum nächsten Bild vorrückt. Bleibt Ihr einmal hängen, hilft Euch der putzige Drache Mushu weiter. Zur Auflockerung sind einige Minispiele eingebaut, so weckt Ihr u.a. in einer Memoryvariante Urahnen auf oder spielt mit den anderen Soldaten eine Runde "Shanghai". Besiegt Ihr die Mongolen, winkt zur Belohnung eine Bastelecke mit Karaoke-Modus.

Eine Wertung für "Mulan" sparen wir uns – der Spielspaß ist für jeden über 10 Jahren, mit Ausnahme der akzeptablen Mahjong-Version, kaum meßbar. Jüngere Kinder finden sicher Gefallen an den abwechslungsreichen Aufgaben und den deutschen Originalstimmen aus dem Film. Schade nur, daß die Optik trotzdem nachhinkt: Eine bessere Umsetzung der farbenprächtigen Disneyvorlage wäre wünschenswert gewesen. Statt dessen sind die Zeichnungen arg simpel ausgefallen. Und warum wurde komplett auf animierte Filmausschnitte verzichtet?



Was nun? Mushu rätselt, wo er als nächstes Hinklicken soll, um in Mulans Heimatdorf etwas zu erreichen.





Für Abwechslung ist gesorgt: Spielt eine Partie "Shanghai" (links), oder trällert im Karaoke ein Liedchen mit (rechts).









Dreamcast-TV-Werbung in den USA: Die witzigen Spots von Pacific Data Images ("Antz") könnt Ihr auch im Internet anschauen (www.gamefan.com)



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
OKTOBER			
Grand Theft Auto 2	Take 2	PS	Action
Star Wars: Dunkle Bedrohung	THQ	PS	Action-Adventure
Metal Gear Solid Special Mis.	Konami	PS	Action-Adventure
ISS Pro Evolution	Konami	PS	Sportspiel
Jade Cocoon	Crave	PS	Rollenspiel
Shadow Man	Acclaim	DC	Action-Adventure
Rayman 2	Ubi Soft	N64	3D-Jump'n'Run
NOVEMBER			
Dino Crisis	Interplay	PS	Action-Adventure
Spyro the Dragon 2	Sony	PS	3D-Jump'n'Run
Die 24 Stunden von LeMans	Infogrames	PS	Rennspiel
FIFA 2000	EA	PS	Sportspiel
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	PS, N64, DC	Sportspiel
NFL Blitz 2000	Midway	PS, N64, DC	Sportspiel
Tomorrow Never Dies	MGM/EA	PS	Actionspiel
Gauntlet Legends	Midway	N64	Actionspiel
Music 2000	Codemasters	PS	Musikspiel
DEZEMBER			
Crash Team Racing	Sony	PS	Rennspiel
Discworld Noir	GT Interactive	PS	Adventure
Gran Turismo 2	Sony	PS	Rennspiel
Soul Calibur	Namco	DC	Beat 'em-Up
Jet Force Gemini	Nintendo	N64	Action-Adventure
Donkey Kong 64	Nintendo	N64	3D-Jump'n'Run
Prince Naseem Boxing	Codemasters	PS	Sportspiel



Nintendo kündigt neuen Game Boy an

Unter dem Arbeitstitel "Game Boy Advance" arbeitet Nintendo an einem Nachfolger des Game Boy Color

Gemäß ersten Verlautbarungen wird der "Game Boy Advance" mehr als 500 Farben gleichzeitig darstellen können und von einem 32-Bit RISC-Prozessor aus der englischen ARM-Schmiede angetrieben. Er soll ein Display im 16:9-Format mit einer Auflösung von 240x160 Pixel haben. Zum Vergleich: Die maximale Auflösung des Game Boy Color liegt bei 160x144 Bildpunkten. Zwei Besonderheiten unterscheiden den "Game Boy Advance" deutlich von bisherigen Handhelds. Zum einen wird der "Advance", gekoppelt mit einem Handy, Internet-tauglich sein. WWW, Email und Chat werden genauso möglich sein wie Online-Matches und der Download von Spielen. Außerdem werdet Ihr den neuen Nintendo-Handheld direkt mit der Dolphin-Konsole verbinden können. Bisher werden folgende Veröffentlichungstermine angestrebt (Preise sind noch unbekannt): August 2000 in Japan, Weihnachten 2000 in USA und Europa.

Bastelt Microsoft an einer PC-Spielkonsole?

Gerüchten zufolge entwickelt Microsoft zur Zeit eine Spielkonsole auf PC-Basis

Die als "X-Box" bezeichnete Konsole soll mit einen Intel Pentium 3 mit 500 Mhz bestückt sein, auch eine Version mit AMDs Athlon-Prozessor befände sich bereits in Planung. Als Grafikeinheit soll nVidias "GeForce 256"-Technologie verwendet werden. Ähnlich wie beim Dreamcast soll außerdem eine modifizierte Windows-CE-Version als Betriebssystem dienen. Ein Microsoft-Sprecher hat die Meldung dementiert.

Neue Lösungsbücher von Future Press

Der Hamburger Verlag geht mit einer Handvoll hilfreicher Druckwerke in den Spieleherbst

Bereits erhältlich ist das offizielle Buch zu Capcoms "Street Fighter Alpha 3". Für 25 Mark werden Euch auf 132 Seiten Infos zum aktuellen Teil der Endlos-Prügelserie geboten, zusätzlich dürft Ihr Euch an einem doppelseitigen Poster ergötzen. Neben Grundlegendem zu Spielmodi und Kampfsystem findet Ihr reich bebilderte Abhandlungen über sämtliche Kämpfer und ihre Moves. Eine nüchtern aufgemachte, achtzehnseitige Übersichtstabelle läßt Euch zudem alle Bewegungsmöglichkeiten unkompliziert nachschlagen. Die Aufzählung aller Secrets, ein geschichtlicher Abriß der "Street Fighter"-Serie und ein kurzes Interview runden den gleichermaßen informativen wie schmucken Spieleführer ab.

Ebenfalls von optisch guter Qualität ist die 180seitige "Tips & Tricks"-Sammlung aus dem Hause Future Press. Für 15 Mark bekommt Ihr alphabetisch sortierte Cheats, Paßwörter und Tips zu über 200 Playstation-Spielen. 18 Titeln, von "Alundra" bis "Warzone 2100", werden ausführliche Lösungshilfen oder Komplettlösungen spendiert. In naher Zukunft erscheinen übrigens die offiziellen Bücher zu "Tekken 3" als verbilligte Sonderausgabe zu 20 Mark und zu Capcoms Hoffnungsträger "Dino Crisis".

Videospiel-Musik aus Japan

Softcom bietet Soundtracks zu „Final Fantasy 8", „Shenmue" und „Bio Hazard 2".

Der „FF 8"-Soundtrack erscheint auf vier CDs und bietet über fünf Stunden sanfte, dramatische und auch mal witzige („Mods de Chocobo") Sounds. Leider hören sich die 74 Stücke genauso synthesizermäßig an wie auf den Playstation-Scheiben, eine orchestrale Neueinspielung hätte gut getan. Fans wird das nicht stören, für 90 Mark erhaltet Ihr abwechslungsreiche Videospiel-Klassik. Weniger Masse, aber mehr Klasse besitzt der Orchester-Soundtrack zu Segas „Shenmue". Asiatisch weiche Klänge mit hohem Ohrwurmfaktor verführen zum Träumen, die acht Stücke machen Laune auf das sehnlich erwartete Dreamcast-Spektakel. Einziger Wermutstropfen: Der stolze Preis von 70 Mark. Genauso viel müßt Ihr für „Bio Hazard 2: Complete Track" berappen. Zusätzlich zu den 42, teils sehr kurzen Tracks liegt eine Single-CD mit allen Soundeffekten bei. Leider eignen sich die unterschwelligen Melodien kaum zum separaten Anhören. Die Soundtracks gibt's bei Softcom, Tel. 02330/891480.



The War of the Worlds

GT Interactive für Playstation, ab November in Deutschland



Alien-Action auf der Playstation: Im Vergleich zur PC-Version wurde der Strategieanteil etwas verringert.

"The War of the Worlds" basiert auf dem gleichnamigen Buchklassiker von H.G. Wells aus dem Jahre 1898. Darin schildert Wells den Angriff der Marsianer auf Großbritannien. Im Spiel steigt Ihr beim Kampf gegen die Eindringlinge in eine Reihe von Fahrzeugen, müßt aber Eure Verteidigung auch strategisch koordinieren. Statt moderner Panzer stehen Euch ausgangs des 19. Jahrhunderts klapprige Lastwägen zur Verfügung, im Luftkampf setzt Ihr auf Zeppelin und Beobachtungsballon. Jede der 14 Missionen ist in Teilaufgaben gegliedert, so daß "The War of the Worlds" nicht zur simplen "Alles plattmachen"-Action verkommt. Die Vorabversion haut uns grafisch nicht vom Hocker, vermittelt die Buchatmosphäre aber ganz passabel. Der 45minütige Soundtrack wird übrigens von Jeff Wayne, dem Komponisten des 1978 veröffentlichten Musicals entworfen.

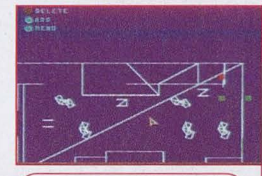
Rainbow Six

Take 2 für N64, ab November in Deutschland



Zu Beginn eines Einsatzes stehen Eure Mannen noch zusammen: Wer sinnlos rumballert, verwundet die eigenen Leute.

Auch auf dem N64 befehligt Ihr (wahlweise mit RAM-Pak-Unterstützung) ein Anti-Terror-Kommando in zwölf brenzligen Spezialaufträgen: Bevor Ihr Eure Mannen in die Gefahrenzone schickt, geht es an die geschickte Einsatzplanung, die detailreicher und komplexer ausgefallen ist als bei der Playstation-Fassung: Jedes der vier Teams will gewissenhaft und aufgabengerecht eingesetzt werden. Danach geht es in's Feld, aus der Egoperspektive steuert Ihr Eure Spezialisten durch besetzte Botschaften und verminte Lagerhäuser. Nützliche Ausrüstungen wie Nachtsichtgeräte und Blendgranaten helfen Euch im Kampf gegen den Terror.



Gute Planung ist alles: Die Laufwege Eurer Trupps legt Ihr mit Hilfe von Blaupausen fest.

Breath of Fire 4

Capcom für Playstation, ab Herbst in Japan



Flambierte Krabbe: Alle Charaktere verfügen über ihr ganz persönliches, magisches Vernichtungsarsenal.

Neben unzähligen Prügelspielen und der "Resident Evil"-Serie zählen die Titel aus Capcoms "Breath of Fire"-Reihe zu den erfolgreichsten Trademarks des japanischen Software-Hauses. Mit "Breath of Fire 4" wird die traditionsreiche Rollenspielsaga nun fortgesetzt: Im Gegensatz zu den Vorgängern, die dem jeweils aktuellen technischen Niveau hinterherhinkten, wird der vierte Teil grafisch gehörig aufgemotzt. Zur Freude effektverwöhnter Rollenspieler sehen wir die Kampfsequenzen nicht mehr aus der gewohnten isometrischen Ansicht, sondern in der mittlerweile üblichen Echtzeit-Umgebung. Die Charaktere bleiben jedoch gezeichnet, um alteingesessene Fans nicht zu vertreiben. Dank 3000 Animationsphasen pro Figur gibt es jedoch kaum Unterschiede zu dem durchschnittlichen 3D-Rollenspiel-Protagonisten.



Übersichtliche Menüs führen durch's Kampfgeschehen



Über den Wolken: Ryu und Nina in luftiger Höhe.

Über die Story lassen sich leider noch keine konkreten Aussagen treffen, alte Bekannte wie Vogelmaid Nina geben sich aber wieder einmal die Ehre. Zu Beginn des Spiels kann man zwischen dem obligatorischen Drachen-Clan Mitglied Ryu und einem weiteren Protagonisten wählen. Mit diesem Feature folgt auch Capcom dem aktuellen Trend zum Zweitcharakter.

"Breath of Fire 4" lockt mit traditioneller Rollenspiel-Kost auf 32-Bit-Niveau und ist damit für all diejenigen interessant, die von steriler Renderoptik und eindimensionalem Charakterdesign genug haben. Die Chancen für eine PAL-Version stehen gut, da bereits die ersten drei Episoden in Europa erhältlich sind. In Japan geht das Rollenspiel bereits Ende des Jahres an den Start.



Die dreidimensionalen Hintergründe erinnern an Squares "Xenogears"

www.softcomgmbh.de

SoftCom Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH

Bestellhotline
Tel.: 02330/891480 FAX: 02330/891481
webmaster@softcomgmbh.de

Bestellannahme:
Mo - Fr: 9.00 Uhr - 20.00 Uhr
Sa : 9.00 Uhr - 16.00 Uhr

PlayStation

Artikel	Preis
Playstation	239,95
Playstation inkl. Dual Shock + RGB Kabel + 15Block Memorycard + 2. Digitalpad	299,95
oder mit 2. Dual Shock	319,95
Controller Padverlängerung unterstützt Rumble Funktion	9,95
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	14,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Sun Dual Shock Pad	39,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	59,95
Eraser Light Gun	59,95
Real Arcade Light Gun	99,95
alle Light Guns G-Con kompatibel	
Memorycard 15 Block	14,95
Memorycard 30 Block	24,95
Memorycard 60 Block	29,95
Memorycard 120 Block	34,95
Memorycard 360 Block	44,95
Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	79,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
C&C Gegenschlag	89,95
Civilation 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders 3 (US)	99,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Dino Crisis	129,95
Fifa 99	69,95
Final Fantasy 8 (US)	149,95
Final Fantasy 8 (27.10.99) jetzt vorbestellen	89,95
Grand Theft Auto 2 (Okt.99)	89,95
Grand Turismo 2 (24.11.99) jetzt vorbestellen	89,95
Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker	79,95
Metal Gear Solid Premium Pack	99,95
Need for Speed 4	89,95
Point Blank	89,95
Point Blank 2	89,95
Popolous	89,95
R - Type Delta	79,95
Reel Fishing	89,95
Resident Evil 3 (US/November)	129,95
Ridge Racer 4	89,95
Shadow Madness (US)	129,95
Shadowman	89,95
Silent Hill	89,95
Soul Reaver - Kain 2 (engl.PAL)	119,95
South Park	89,95
Star Wars Episode 1 (US)	129,95
Syphon Filter	89,95
Tony Hawk Skateboarding	89,95
Wild 9 Premium Pack + T-Shirt	89,95
Wip3out	89,95
WWF Attitude	89,95
X-Files	89,95

Nintendo 64

Artikel	Preis
Nintendo64 + Mario64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 4fach	34,95
Jolt Pack diverse Farben	24,95
Jolt Pack + Memorycard	39,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo + Kazooie	89,95
Castlevania 3D	109,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F Zero X	89,95
Hybrid Heaven	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
Racing Simulation 2	109,95
Shadowman	109,95
Star Wars Pod Racer	109,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Attitude	109,95
Zelda 64	99,95

Dreamcast

Artikel	Preis
Dreamcast + Keychain, Voltage Con., RGB Kabel	499,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	29,95
VMS Memorycard	69,95
Voltage Converter	29,95
Aero Dancing	69,95
Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	139,95
D2 - D's Diner 2	139,95
Dynamite Deka 2	119,95
Daytona USA 2	139,95
Giant Gram Pro Wrestling	89,95
King of Fighters 99	129,95
Marvel vs. Capcom	89,95
Pop'n Music	49,95
Power Stone	119,95
Psychic Force 2012	59,95
Redline Racer	59,95
Sega Ralley 2	119,95
Sengoku Turb	69,95
Shen Mue (Ende Okt.)	139,95
Sonic Adventure	69,95
Soul Calibur	139,95
Street Fighter Zero 3	89,95
Tokyo Highway Battle	139,95
Virtua Fighter 3 tb	69,95

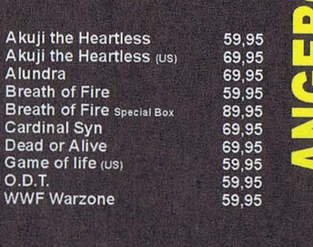
alle Titel japanisch

Artikel	Preis
Dreamcast (PAL)	489,95
Dreamcast Joypad	59,95
Vibrations Pack	79,95
Scart Kabel	49,95
VMS Memorycard	59,95
Keyboard	59,95
Arcade Stick	99,95
Race Controller	129,95
Buggy Heat	99,95
Dynamite Cop 2	99,95
NBA 2000	99,95
Red Dog	99,95
Sega Bass Fishing	139,95
Sega Rally 2	119,95
Sonic	99,95
Soul Calibur	119,95
Snow Surfers	99,95
The House of the Dead incl.Gun	159,95
Toy Commander	99,95
Virtua Fighter 3tb	99,95
Psychic Force 2012	59,95
Redline Racer	59,95
Sega Ralley 2	119,95

ANGEBOTE



Artikel	Preis
Resident Evil Dir.Cut Platinum	42,00
Soulblade Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider 2 Platinum	42,00
Akuji the Heartless	59,95
Akuji the Heartless (US)	69,95
Alundra	69,95
Breath of Fire	59,95
Breath of Fire Special Box	89,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
Game of life (US)	59,95
O.D.T.	59,95
WWF Warzone	59,95



Soul Reaver Statue 119,95 DM

Figuren

Artikel	Preis
Curse of Spawn - Jessica Priest&Mr.Oversmith	39,95
Curse of Spawn - Daniel Llanso	39,95
Curse of Spawn - Hatched	39,95
Curse of Spawn - Raenius	39,95
Curse of Spawn - Zeus	39,95
Duke Nukem - Duke Nukem	19,95
Duke Nukem - Night Strike Duke	19,95
Duke Nukem - Octa Brain	19,95
Duke Nukem - Battle Lord	19,95
Duke Nukem - Pig Cop	19,95
Final Fantasy VIII - Squall Leonhart	39,95
Final Fantasy VIII - Zell Dincht	39,95
Final Fantasy VIII - Rinoa Heartilly	39,95
Final Fantasy VIII - Seifer Almasy	39,95
Resident Evil 1. Serie - Tyrant	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chris + Cerberus	29,95
Resident Evil 1. Serie - Jill + Web Spinner	29,95
Resident Evil 1. Serie - Zombies	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chimera + Hunter	29,95
Resident Evil 2. Serie - Leon + Licker	29,95
Resident Evil 2. Serie - Claire + Zombie Cop	29,95
Resident Evil 2. Serie - William	29,95
Resident Evil 3. Serie - Golem	29,95
Resident Evil 3. Serie - Ada & Ivy	29,95
Resident Evil 3. Serie - Hunk & Zombie	29,95
Resident Evil 3. Serie - William & Cherry	29,95
Soul Rever Statue	119,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set 99,95	
Tekken Figur - Devil Jin (Deluxe)	49,95
Tekken Figur - True Ogre (Deluxe)	49,95
Tekken Figur - Heihachi Mishima	39,95
Tekken Figur - Yoshimitsu	39,95
Tomb Raider - Lara on Streetbike	39,95
Tomb Raider - Lara vs. Tiger	39,95
Tomb Raider - Jungle Outfit	49,95
Zelda Figur - Ganon	29,95
Zelda Figur - Link	29,95
Im Set - Zelda, Link, Ganon	39,95

Soundtracks

Artikel	Preis
Biohazard + Single CD (limitiert)	69,95
Biohazard 3 Double CD Soundtrack	89,95
Final Fantasy 7 (4 CD's)	89,95
Final Fantasy 8 (4 CD's)	89,95
Final Fantasy 8 Single (Eyes on me)	39,95
Metal Gear Solid	14,95
Resident Evil 1	44,95
Shen Mue Orchesta Soundtrack	69,95



Final Fantasy 7 Soundtrack Nur 89,95 DM



Jeder **1000ste** Besteller erhält **1000,-DM** in Bar !*

Des weiteren erhält jeder Besteller mit einem Bestellwert über **250,-DM** eine Duke Nukem Actionfigur seiner Wahl frei!*

(Noch Fragen ?!)
*gilt bis zum Millennium





Lara Figuren je 29,95 DM



Lara Statue 30cm 59,95 DM



Crash Bandicoot Figuren je 29,95 DM



Duke Nukem Figuren je 19,95 DM

Final Fantasy 8 Figuren je 39,95 DM



Metal Gear Solid Figuren ab 19,95 DM

Stealth Figuren je 39,95 DM



Unsere Versandabteilung für DVD & Anime



VCD´s

Bio-Zombie	39,95
Gamera 2 (Sub)	29,95
Godzilla vs. Space Godzilla (4 Cd´s)	89,95
Parasite Eve (engl.Sub/2 CD´s)	39,95
Storm Raiders	49,95

DVD´s

Blair Witch (Spec.Ed.)	69,90
Full Metal Jacket (US)	59,90
Killer Tongue	59,90
M.Python & The holy Grail (US)	59,90
Mr. Nice Guy (US)	59,90
Payback (US)	59,90
Prophecy 2 (US)	59,90
South Park (Diverse) je	49,90
Texas....	59,90
Yellow Submarine	69,90
Dark Crystal (spec. Edit.)	59,90
Wing Commander (US)	59,90
Z.im Kaufhaus (Red Edit.)	99,90

Wir liefern alle DVD und VIDEO – Titel, sowie VCD aus JAPAN, HONKONG und USA!

Anime DVD´s (US)

Dragonball Z Vol.10	59,90
El Hazard Vol.2	69,90
Pokemon Vol.10	59,90
Tenchi in Tokyo Vol. 5	69,90
Wrath of Ninja	69,90

Sonstige DVD´s

Blade (US)	59,90
Corruptor, The (US)	59,90
From dusk till dawn 2 (US)	69,90
Ranma ½ diverse je	59,90
Matrix (US)	59,90
Mummy,, The (US/Spec.Edit.)	69,90
Strange Days (US)	69,90
Vampires (US)	59,90

Anime Tapes (PAL)

Wedding Peach	59,95
Highschoole Detektive	29,95
Neon Genesis Evangelion Re-Edit. je	49,95
South Park (dt./uncut) 1-3 je	29,95
Ghost in the Shell (dt.)	39,95
Buffy (engl. Tape) 1-2 je	29,95

Anime Tapes (NTSC)

Fushigi Yugi #6	59,90
Streetfighter II Animated	39,90
Sorcerer Hunters #04	59,90
Suikoden - Demon Century	59,90
Urusei Yatsura TV #21	59,90
Violence Jack (div.) je	59,90

DVD - Player inkl. Multinorm ab 899,95 DM

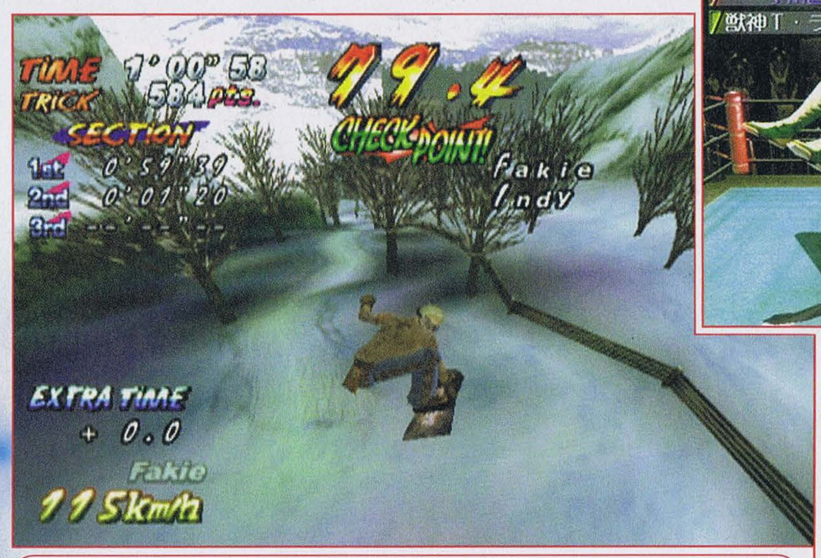
Weitere Titel auf Anfrage !



Mean Machine Movieshop
Kreuzeskirchstr. 27
45127 Essen

Unser Partner in Sachen Anime und DVD
(Nur Laden, kein Versand!)

DREAMCAST DOMAIN



Sofort kapiert: Für einen Grab-Combo drückt Ihr die verschiedenen Move-Kombinationen schnell nacheinander.

Cool Boarders Burrrn

Nach drei spektakulären Abfahrten auf der Playstation brettern die „Cool Boarders" nun über die Dreamcast-Piste: Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich Entwickler UEP-Systems dabei auf drei Spielmodi beschränkt. In der Freestyle-Variante düst Ihr unter Zeitdruck dem Ziel entgegen und sammelt an wenigen Checkpoints Punkte für gekonnte Stunts, im Superpipe-Modus zeigt Ihr in der Halfpipe einen Grabcombo nach dem anderen. Gegen einen Kumpel rast Ihr im "Battle" um Punkte oder Bestzeiten.

Mit einem von neun Pistenrowdies (drei davon sind geheim) und 18 Boards wagt Ihr Euch auf sieben Pisten und in zwei Halfpipes: Mit dem Analogstick legt Ihr Euch in die Kurve, holt Schwung und beschleunigt in der Hocke. Die Tasten sind mit Bremsmanöver, Sprung, Grab, Stellungswechsel und Block belegt. Letzteren benötigt Ihr, wenn Ihr geradewegs in Hindernisse wie Schneemänner und Tonnen rast. Die Landephysik ist im Vergleich zum Genre-König „1080° Snowboarding" (N64) einfach: Der Untergrund (Tiefschnee, Eis usw.) spielt keine Rolle, Ihr müßt lediglich der Fahrtrichtung zugewandt mit den Füßen nach unten aufkommen.



Mit Vollgas durch's Bergdorf: In den verwinkelten Gassen perfektioniert Ihr Eure Kurventechnik.



In der versteckten „Extra Superpipe" erwarten Euch riesige Sprünge und tödliche Fallen

„Cool Boarders Burrrn" spricht jedem Snowboard-Fan aus der Seele: Die weitläufigen Pisten mit Alternativpfaden, Abkürzungen und riesigen Sprüngen sorgen für eine perfekte Mischung aus Trick- und Rennsequenzen. Hinzu kommen mitreißende Techno- und Ambientbeats sowie Überraschungen auf der Piste: Schon mal mit Vollgas durch eine (flüchtende) Schafherde gebrettert oder ein Gassenlabyrinth über die Dächer abgekürzt? Ein authentisches Fahrgefühl wie in „1080°" erlebt Ihr jedoch nicht: Das Puru-Puru-Pak zuckt nur in Ausnahmefällen und vermittelt kein Huckelpisten-Feeling. Nehmt Euch auf jeden Fall vor gefährlichen Mauervorsprüngen in Acht: Einmal eingekeilt, dauert die Befreiung mit Sprüngen ewig. *oe*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

Da ist der Teamkollege machtlos: Nach einer Double Powerbomb bleibt jeder Catcher K.O. am Boden liegen.

Toukon Retsuden 4

Während auf der Playstation kein Wrestlingspiel der „Toukon Retsuden"-Serie das Wasser reichen kann, kämpfen die japanischen Tomy-Catcher auf anderen Konsolen wie N64 und Dreamcast mehr mit der komplizierten Steuerung und dem trägen Spielablauf als mit dem eigentlichen Gegner.

Auch in „Toukon Retsuden 4" kapiert Ihr die ersten drei bis vier Spielstunden gar nichts und steckt einen Bodyslam nach dem anderen ein: Trotz simplem Schere/Stein/Papier-Prinzip entwickelt Ihr erst mit viel Übung ein Gefühl für Timing sowie Abstände und es gelingen die ersten spektakulären Wurf-Combos. Die CPU-Catcher bleiben dagegen ratlos: Selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad stehen sie unentschlossen da und warten auf Eure eiserne Rechte – nur im Kontern sind sie geschickt. Unerfahrene Kumpels werfen dagegen gleich das Handtuch und loben angesichts der elanlosen Animationen und kahlen Optik ihr N64 in höchsten Tönen. Neben verschiedenen Meisterschaften und Mehrspieler-Modi sticht besonders der Wrestler-Editor ins Auge: Wie im genialen „Giant Gram" (MAN!AC 9/99) beginnt Ihr mit wenigen Moves und lernt durch beharrliches Einstecken neue Manöver. „Toukon Retsuden 4" nervt aufgrund der ungenauen wie komplizierten Steuerung und ist deshalb für Mehrspielerduelle ungeeignet. Das RGB-Kabel wird nicht unterstützt. *oe*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



SUPER

MARTIN SPIELT:
1. Q-Bert – PlayStation
2. NHL 2000 – PlayStation
3. Virenabwehr – Körperstation

URKS

OLLI S. SPIELT:
1. Shadow Man – Nintendo 64
2. UEFA Striker – PlayStation
3. Power Stone – Dreamcast

GUT



THOMAS SPIELT:
1. UEFA Striker – PlayStation
2. Shadow Man – Nintendo 64
3. Trickstyle – Dreamcast

NA JA



STEPHAN SPIELT:
1. UEFA Striker – PlayStation
2. Pokémon Red – Game Boy
3. Final Fantasy 8 – PlayStation



URKS

ULRICH SPIELT:
1. UEFA Striker – PlayStation
2. Wipeout 3 – PlayStation
3. Poker Ladies – Arcade

GEHT SO

OLLI E. SPIELT:
1. Revelations – Game Boy Color
2. Cool Boarders Burrrn – Dreamcast
3. Front Mission 2 – PlayStation



Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter ”Sony Dimension”, ”Dreamcast Domain” oder ”Nintendo Nation” besprochen.

Wertung & Prozente

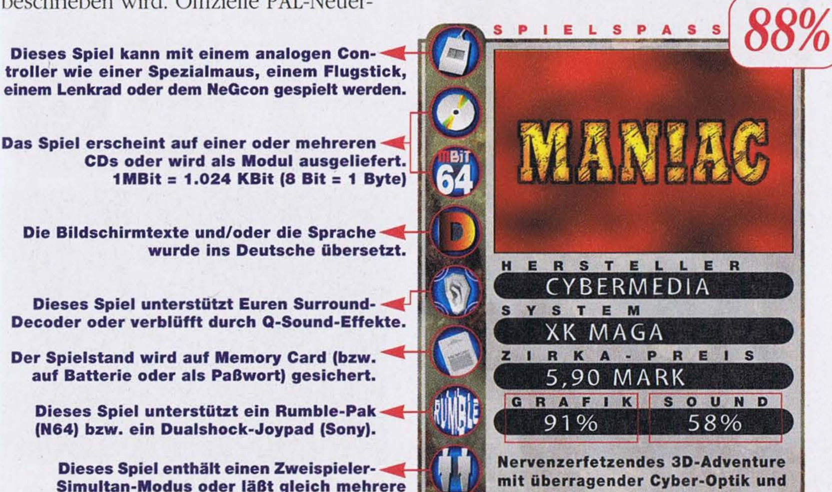
Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist ”It's a MAN!AC”-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.



Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als ”absolut” verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates (”FIFA Soccer”, ”NHL” & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führt zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Square, J • **Produzent:** Shinji Hashimoto • **Charakter Design:** Tetsuya Nomura • **Programmierung:** Ken Narita u. a. • **Grafik:** Yusuke Naora u.a. • **Sound:** Nobuo Uematsu

Final Fantasy 8



Bombastisch: Wenn eine "Guardian Force" wie Diabolos erst einmal losgelassen wird, lehnt sich der Spieler in aller Ruhe zurück und bewundert ein gigantisches Effektfeuerwerk.


Malerisch: In der Hafenstadt Balamb hat der blonde Stachelkopf Xell seine Kindheit verbracht.

Traditionsreich: Kenner finden in jedem "Final Fantasy" einige obligatorische Kleinigkeiten. So treffen wir in allen Episoden auf die zwei Soldaten Wedge und Biggs genauso wie auf einen Charakter namens Cid – im siebten Teil noch Raketenpilot, im Teil 8 Direktor des Balamb Garden. Auch "Secret of Mana"-Fans freuen sich: Ein Namensvetter von Schmied Watts ist Mitglied der Widerstandstruppe "Waldeulen".

Endlich ist es soweit: Gut zwei Jahre nach dem Rollenspiel-Meilenstein „Final Fantasy 7" beschert uns Square den langersehnten Nachfolger. Dabei wandern die Japaner technisch auf bekannten Pfaden: Wie schon im Vorgänger bewegen sich die Protagonisten durch vorgerenderte 3D-Hintergründe. Wenn Ihr eine Stadt verlaßt, stapft Ihr auf einer Echtzeit-Weltkarte umher. Im späteren Verlauf stehen Euch vom Auto bis zur schwebenden Stadt diverse Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Die Charaktere selber sind ebenfalls in Echtzeit berechnet und werden auf Wunsch analog gesteuert. Zahlreiche Rendersequenzen spinnen die Handlung weiter und fließen teilweise sogar ohne Übergang ins Spiel ein. Von einem Moment auf den anderen stolpern die Charaktere aus dem friedlichen "Life"-Szenario in eine pompöse FMV-Einspielung. Die Handlungsschauplätze erinnern vom Stil her stark an den siebten Teil: Riesige, hochtechnisierte Gebäudekomplexe wechseln sich ab mit mittelalterlichen Dorfkulissen. Die Rollenspiel-eigene Kampfdimension ist in Echtzeit berechnet und wird durch zahlreiche Kameraschwenks bei jeder Aktion eindrucksvoll in Szene gesetzt. Monster und Charaktere beharken sich gegenseitig mit vielfältigen Zaubersprüchen und Attacken. Auch bei den teilweise minutenlangen "Guardian Force"-Angriffen kommt die Grafik trotz zahlreicher Licht- und Transparenzeffekte nie ins Ruckeln. Neben solider Technik ist die Story bei einem Rollenspiel nicht minder wichtig – und da mußte sich die "Final Fantasy"-Serie noch nie verstecken: Zu Beginn des Spiels wacht Hauptcharakter Squall Leonheart im Lazarett des Balamb Garden auf. Nur eine frische Narbe auf seiner Stirn zeugt noch von dem Übungskampf zwischen ihm und seinem Rivalen Cifer Almasy. Da heute Squalls letzter Tag im Garden anbricht (eine Militärakademie im "Westpoint"-Stil), ist es Zeit für ihn, sich seiner Abschlußprüfung zu stellen. Bei Erfolg wird er den begehrten Rang eines Seed, der Kämpfer-Elite des Planeten, erhalten. Bevor Ihr jedoch zu Eurem Test antretet, werdet ihr von Eurer Ausbilderin Quistis Trepe in die Kontrolle der "Guardian Forces" (GF) eingewiesen. Sobald die erste magische Bestie zur Strecke gebracht ist, geht es zusammen mit Euren Klassenkameraden unter Führung des geltungssüchtigen Cifer auf zur letzten Prüfung. Beim Kampf um


Ohne häufiges Einsetzen des "Draw"-Befehls kommt Ihr in "Final Fantasy 8" nicht weit

Grandios! Das Warten hat sich gelohnt, und sogar mein sehnlichster Wunsch wurde erhört: Die futzeligen Figuren aus dem Vorgänger sind menschenähnlichen Wesen gewichen. Mit dem achten Teil ihrer Kult-Serie setzt Square erneut Maßstäbe. Die detailverliebt gerenderten Hintergründe überzeugen ebenso wie die fulminanten "Guardian Force"-Effekte, die jedoch auf Dauer manchmal zu lang sind. Das neue Magiesystem läßt dem Spieler totalen Freiraum in der Gestaltung seiner Charaktere, optimierte Zauber-Pakete schocken auch die widerspenstigsten Kreaturen. Dabei bleibt die Geschichte immer spannend und wird durch die genialen Rendersequenzen mitreißend weitergesponnen. Nicht zuletzt hat Square mit Cifer Almasy einen der genialsten Schurken der Konsolenwelt erschaffen.

TOBIAS HARTLEHNERT



Bei Eurer ersten Traumbegegnung mit Laguna werkelt er fleißig an einer Verabredung mit der schönen Julia



Einige Zeit später verdingt sich der gescheiterte Hobby-Journalist als Monsterjäger

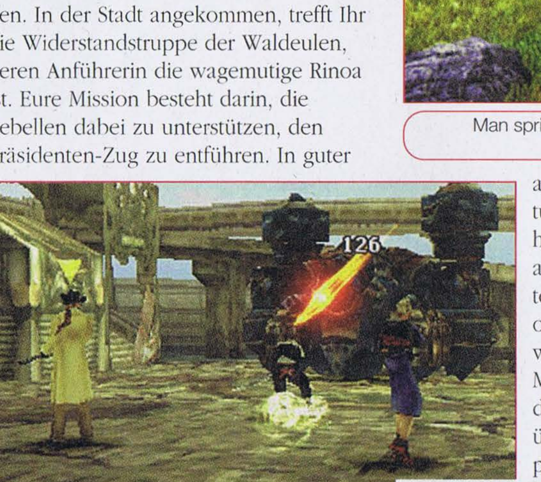


Dornröschen läßt grüßen: Die Charaktere werden gerade Opfer eines mächtigen Schlafzaubers. Fast alle magischen Attacken fallen ähnlich beeindruckend aus.



Man spricht deutsch: Wie schon der Vorgänger ist auch "Final Fantasy 8" komplett übersetzt.

eine alte Sendestation im idyllischen Dollet treten jedoch unerwartete Komplikationen auf, und Euer Einsatz wird abgebrochen. Als der Befehl zum Rückzug ertönt, offenbart Cifer sein wahres Gesicht und läßt Euch beim Kampf mit einer mechanischen Riesenspinne allein. Wieder zurück in Balamb Garden werden auch schon die Prüfungsergebnisse bekanntgegeben: Während Squall, Xell und die fesche Selphie die Prüfung bestehen, fällt Cifer zum wiederholten Mal durch. Auf der folgenden Abschlußparty begegnet Ihr zum ersten Mal der bezaubernden Rinoa, werdet jedoch von Eurer Ausbilderin aus der romantischen Stimmung gerissen, da sie Euch ihrerseits auf ein intimes Stelldichein entführen will. Schon am nächsten Tag erhaltet Ihr Euren ersten richtigen Auftrag. Mit dem Zug fahrt Ihr in die Stadt Timber, die Heimat eines Zeitschriftenverlages mit dem klangvollen Namen "Timber Maniacs"! Während der Fahrt verfallen die Charaktere in einen mysteriösen Schlummer und träumen zum ersten Mal von den Erlebnissen des galbadianischen Soldaten Laguna Loire und seinen Freunden. In der Stadt angekommen, trefft Ihr die Widerstandstruppe der Waldeulen, deren Anführerin die wagemutige Rinoa ist. Eure Mission besteht darin, die Rebellen dabei zu unterstützen, den Präsidenten-Zug zu entführen. In guter alter Wild-West-Manier turnt Ihr auf dem Vehikel herum, koppelt Waggons aus und stehlt den verdutzten Wachen ihr Staatsoberhaupt unter der Nase weg. Oder doch nicht? Mehr sei nicht verraten, da die Geschichte noch einige überraschende Wendungen parat hat.



Die bildschirmfüllenden Endgegner erweisen sich meist als äußerst widerstandsfähig gegen konventionelle Angriffe



Habt Ihr durch einen Analyse-Zauber aber erstmal ihre Schwächen entdeckt, sind sie meist schon so gut wie besiegt.

Neben der Handlung nimmt auch das Magiesystem eine wichtige Stellung in der "Final Fantasy"-Reihe ein. Hierbei dreht sich in Teil 8 alles um die "Guardian Forces". Kenner des Vorgängers werden diese vielleicht mit den berühmten Summon-Monstern in Verbindung bringen, liegen dabei jedoch nur teilweise richtig. Zwar lassen sich auch mit den GF aufwendige Massenvernichtungsorgien inszenieren, dies ist aber auch die einzige Ähnlichkeit. Die Square-Crew hat es sich nicht nehmen lassen, das gesamte Magiesystem wieder einmal komplett neu zu designen. Die Zaubersprüche werden nun nicht mehr von jedem Charakter einzeln gelernt, sondern mit-

Die Hauptdarsteller



SQUALL LEONHEART: Der einzelgängerische Hauptdarsteller hat gerade seine Prüfung zum Seed-Söldner mit Auszeichnung abgeschlossen.

RINOA HEARTILLY: Die dunkelhaarige Schönheit begegnet Squall beim Abschlußtanz und schließt sich später seiner Gruppe an.

SELPHIE TILMITT: Das lebhafte Mädel wurde erst kürzlich an Squalls Seed-Schule versetzt und hat die Organisation des Schulfestes übernommen.

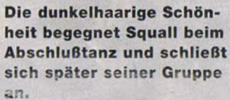
XELL DINCHT: Ein hitzköpfiger Martial-Arts-Experte aus Squalls Jahrgang, der mit ihm zusammen die Seed-Prüfung ablegt.

QUISTIS TREPE: Sie ist Squalls Ausbilderin an der Akademie und begleitet nach einiger Zeit ihren Lieblingsschüler bei seinem Abenteuer.



LAGUNA LOIRE: Der verträumte Soldat aus der galbadianischen Armee trauert seiner unerfüllten Liebe zur Sängerin Julia nach.

KIROS SEAGILL: Als Lagunas Waffenbruder hält er seinem Partner jederzeit mit seinen beiden Unterarmklingen den Rücken frei.



WARD ZABAC: Der hünenhafte Soldat kämpft mit einem riesigen Wurfspeer und verhindert zusammen mit Laguna die Esthar-Invasion.

IRVINE KINNEAS: Ein Seed-Scharfschütze, der seine Unsicherheit durch übertrieben selbstbewußtes Auftreten kaschieren will.

EDEA, DIE HEXE: Die teuflische Widersacherin unserer Helden verführt Squalls ärgsten Konkurrenten Cifer Almasy zum Bösen.

Der Draw-Befehl:

Mittels dieser Technik könnt Ihr Euren Gegnern die Zaubersprüche klauen (engl.: draw=ziehen). Auf diese Weise stockt Ihr die Magievorräte Eurer Charaktere während des Kampfes auf. Auch einige "Guardian Forces" lassen sich nur durch den Draw-Befehl erhalten. Nicht zuletzt findet Ihr über die ganze Welt verteilt versteckte Draw-Points, an denen besonders mächtige Zauber lagern.



Vor dem Thron der Hexe Edea kommt es zur unvermeidlichen Konfrontation zwischen Cifer und Squall

Nach Cifers Niederlage steigt die böse Oberzauberin selbst in den Ring, um sich Euch zu entledigen.

Trading Cards:

Für Sammelfreaks hat sich Square etwas ganz besonderes ausgedacht und 110 verschiedene Kartenmotive auf der ganzen Welt verstreut. Viele davon lassen sich anderen Spielern im ehrenhaften Zocker-Duell entwenden. Einige ganz besondere erhält man jedoch nur von besiegten Gegnern oder findet sie in geheimen Verstecken. Die "Guardian Force" Quezacotl verfügt über die Fähigkeit "Karte", mit der Ihr Monster in begehrte Sammlerstücke verwandeln könnt.

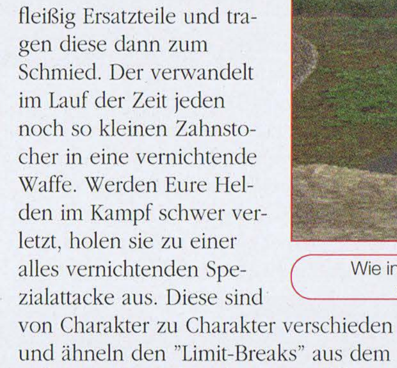


Gewonnen: Bei diesem Match ist euer Kontrahent sauber abserviert worden.

tels des Draw-Befehls von Euren Gegnern gestohlen. Die so gewonnenen Zauber könnt Ihr auch unter den Charakteren tauschen und dank der "Guardian Forces" mit bestimmten Eigenschaften koppeln. Je nachdem, wie die einzelnen Zauber mit den GF verbunden und benutzt werden, verändert sich deren Beziehung zu dem jeweiligen Charakter. Je besser dieses Verhältnis, desto fruchtbarer ist die Zusammenarbeit. Näheres zu den GF erfahrt Ihr im untenstehenden Kasten. Das einzige, was jeder Charakter für sich individuell aufrüsten kann, ist seine Waffe. Im Gegensatz zu den meisten Rollenspielen kauft Ihr keine neuen Vernichtungswerkzeuge, sondern verbessert lediglich die bereits vorhandenen Mordwerkzeuge. Nach jedem Kampf sammeln Eure Charaktere fleißig Ersatzteile und tragen diese dann zum Schmied. Der verwandelt im Lauf der Zeit jeden noch so kleinen Zahnstocher in eine vernichtende Waffe. Werden Eure Helden im Kampf schwer verletzt, holen sie zu einer alles vernichtenden Spezialattacke aus. Diese sind von Charakter zu Charakter verschieden und ähneln den "Limit-Breaks" aus dem siebten Teil, werden aber nur zufällig ausgeführt.



Idyllisch: In der mittelalterlichen Ortschaft Winhill scheint auf den ersten Blick alles friedlich.





Wie in allen "Final Fantasy"-Teilen verfügt ihr über diverse phantasievolle Transportmittel

Solange sich Eure Charaktere auf der Weltkarte bewegen, dürft Ihr jederzeit sichern. Treibt Ihr Euch jedoch in Stadt oder Dungeon herum, bleiben Euch nur die spärlich verteilten Speicherpunkte. Zur Freude aller Spieler, die des Englischen nicht mächtig sind, wurde "Final Fantasy 8" bis auf wenige Menüpunkte vollständig ins Deutsche übersetzt. Die Texte sind trotz einiger aufgesetzt wirkender Formulierungen verständlich und sprachlich halbwegs versiert. Durch umfangreiche Tutorials werden Anfänger wie Fortgeschrittene langsam an das zu Beginn ungewohnte Magiesystem herangeführt, die Optionsvielfalt ist schnell überblickt. Der Soundtrack besteht überwiegend aus klassischen Stücken, teilweise erkennt Ihr auch Melodien aus älteren Teilen wie z.B. das Siegessample aus "Final Fantasy 7" wieder. *dm*



Das Magie-System



DIE MYSTERIÖSEN GUARDIAN FORCES: In "Final Fantasy 8" verfügen die Hauptdarsteller über keine magischen Spezialfähigkeiten. Um zu zaubern, müßt Ihr Eure Charaktere mit sog. "Guardian Forces" (GF) koppeln. Diese GF machen es möglich, Zaubersprüche direkt einzelnen Eigenschaften wie Stärke oder Hit Points zuzuordnen. Mit wachsendem Level Eurer GF könnt Ihr auch bestimmte Zustands- oder Elementarangriffe koppeln. Die Anzahl und die Art der Zauber, die Ihr auf eine Eigenschaft legt, beeinflußt die Stärke der Veränderung. Offensive Zauber wie Feuer oder Blitz wirken am besten bei Stärke oder Magie, während defensive Zauber wie Vita oder Protes Euren Hit Points und Eurem Körper-Wert zugutekommen. Im Lauf der Zeit lernen Eure GF automatisch immer neue Kopplungsvariationen – doch Vorsicht: Überprüft stets, welche neuen Techniken gelernt werden, um keine bösen Überraschungen zu erleben. Um bei einem Charakterwechsel Zeit zu sparen, wählt ihr im Menübildschirm die Option "Truppe". Hier könnt ihr alle "Guardian Forces" und Zauber eines Charakters ohne große Umstände auf eine andere Spielfigur transferieren.









Licht und Schatten: Bereits im Vorspann werdet Ihr Zeuge eines packenden Duells zwischen Cifer Almasy und Squall Leonheart, aus dem keiner von beiden unbeschadet hervorgeht: Beide behalten eine schmucke Narbe auf der Stirn zurück.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Final Fantasy 7" erhielt in MAN!AC 10/97 90% Spielspaß.

THEO KRANZ VERSAND

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44

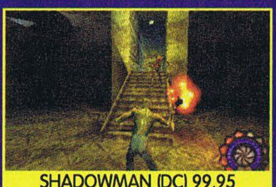
Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/9313545288

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK PF DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	249,-
CONTROL PAD CYBER SHOCK	59,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
PRO CARRY CASE - BLAZE	69,95
GAMEBUSTER DELUXE	89,95
X-PLODER FX	84,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95
RGB-KABEL	14,95



SHADOWMAN (DC) 99,95 (PSX) 84,95 (N64) 109,95

LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK	119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	119,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	94,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE BLASTER LIGHTGUN	64,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	16,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1)	24,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
A BUG'S LIFE PF	99,95
AIRONAUTS	89,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
APE ESCAPE PF	99,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK PF	149,95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CÄSAR	94,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN PF	89,95



TARZAN PF (OKT) (PSX) 99,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (PSX) 89,95 (DC) 94,95
JADE COCOON (OKT) (PSX) 89,95
RAINBOW SIX (PSX) 89,95 (N64) 99,95

BASEBALL EDITION 2000	89,95
BILLIARD NIGHTS (NOV)	79,95
BOX CHAMPIONS 2000 (NOV)	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000	89,95
BUST A MOVE 4	64,95
BUSTER & THE BEANSTALK (OKT) PF	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTIPEDE PSX (OKT)	89,95
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	89,95
CHESSMASTER MILLENIUM	89,95

inkl. Multi-Tap PF 139,95 nur solange Vorrat reicht!

DINO CRISIS (NOV) (PSX) 89,95
FUSSBALL LIVE PF (PSX) 99,95

CHOKOBO RACING PF (OKT)	99,95
COM. & CONQUER 2 GEGENSCHLAG	69,95
CRASH BANDICOOT 3 PF	99,95
CROC 2	89,95
CYBER TIGER (NOV)	89,95
DARK MESSIAH	89,95
DEMOLITION RACER (SEPT)	89,95
DESTREGA PF	99,95
DINO CRISIS (NOV)	89,95
DRIVER	89,95
DUNE 2000 (OKT)	89,95



METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (PSX) 44,95
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95

inkl. Multi-Tap PF 139,95 nur solange Vorrat reicht!

GRAND THEFT AUTO 2 (OKT)(PSX) 89,95
SPEED FREAKS PF (PSX) 99,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME 9-20 UHR, SA. 10-16 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

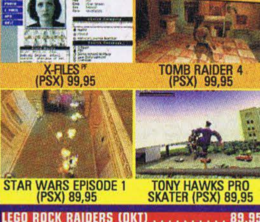


LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (PSX) 99,95

EARTHWORM JIM 3D (OKT)	89,95
EPGA GOLF (OKT)	89,95
EXTREME 500 (OKT)	89,95
FIFA 2000 (NOV)	89,95
FIGHTING FORCE 2 (OKT)	99,95
FINAL FANTASY VIII PF (OKT)	119,95
FISHERMAN'S BAIT (OKT)	89,95
FORMEL 1 '99 PF (OKT)	99,95
F1 '99 INKL. LENKRAD PF (SVR,OKT)	169,95
FUSSBALL LIVE PF (OKT)	99,95
FUSSBALL LIVE + MULTI TAP PF (SVR)	139,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUST. PF	89,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT)	89,95
GUNGAGE	89,95
HELL NIGHT	89,95
HOT WHEELS: TURBO RACING	89,95
INT. SUPERSTAR SOC. EVOLUT.(OKT)	89,95
JADE COCOON (OKT)	89,95

DUNE 2000 (OKT) (PSX) 89,95
FIFA 2000 (NOV) (PSX) 89,95
NHL 2000 (PSX) 89,95
TOMORROW NEVER DIES (NOV) (PSX) 89,95

KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (OKT)	89,95
KINGSLEY'S WILD ADV. PF (OKT)	89,95
KURUSHI FINAL PF	89,95
LE MANS 24 STUNDEN (NOV)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95
SPIELEBERATER SOUL REAVER	19,95
LEGEND OF KARTIA	89,95
LEGO RACERS	89,95



X-FILES PF (PSX) 99,95
TOMB RAIDER 4 (PSX) 99,95
STAR WARS EPISODE 1 (PSX) 89,95
TONY HAWKS PRO SKATER (PSX) 89,95

LEGO ROCK RAIDERS (OKT)	89,95
MADDEN NFL 2000	89,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL G. S. VR MISSIONS (OKT)	44,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)	89,95
MULAN STORY PF	89,95
NASCAR 2000 (OKT)	89,95
NBA LIVE 2000 (NOV)	89,95
NHL 2000	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (NOV)	89,95
POINT BLANK 2 PF	89,95
POINT BLANK 2 INKL. G-CON 45 PF	159,95

XENA - WARRIOR PRINCESS (PSX) 89,95
SABOTEUR (OKT) (PSX) 89,95

inkl. Mem.Card PF 109,95 nur solange Vorrat reicht!

FINAL FANTASY VIII (OKT) (PSX) 119,95
WIPEOUT 3 (PSX) 99,95

PONG (OKT)	79,95
POP'N'POP	69,95
PRINCE NASEEM BOXING (OKT)	89,95
RAILROAD TYCOON 2	89,95
RAINBOW SIX	89,95
RC STUNT COPTER	79,95
REEL FISHING	89,95
RENEGADE RACING (OKT)	89,95
REVOLT	84,95
RIDGE RACER TYPE 4 PF	99,95
RONIN BLADE (NOV)	89,95
SABOTEUR (OKT)	99,95
DIE SCHLÜMPFE (OKT)	89,95
SHADOWMAN	84,95
SHAO LIN (NOV)	89,95
SILENT HILL	89,95
SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG.	24,95
SLED STORM	89,95
SOUTHPARK	84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS PF	99,95
SPEED FREAKS + ORIG.MULTI-TAP PF	139,95
STAR WARS: EPISODE 1-DU. BEDR.	89,95
SUPERCROSS (NOV)	89,95

RAYMAN 2 (OKT) (N64) 119,95
RACING SIM. 2 (DC) 99,95 (PSX)49,95 (N64)119,95
RTL WORLD LEAGUE SOCCER (N64) 109,95
STARCRAFT (OKT) (N64) 109,95

JETZT AUCH PORTOFREI!*

Ab sofort bieten wir für unsere Kunden portofreie Lieferung bei ausgewählten Produkten an: Sendungen mit Artikeln, die mit PF bzw. orange gekennzeichnet sind, werden portofrei verschickt*. Lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-Gebühr an. Damit Sie auch die sparen, können Sie ab jetzt auch per Kreditkarte (nur EUROCARD MasterCard und VISA) bezahlen!



FORMEL 1 '99 (OKT) (PSX) 99,95

TARZAN PF (NOV)	99,95
THE NEXT TETRIS (OKT)	84,95
TOMB RAIDER 4 PF (NOV)	99,95
TOMORROW NEVER DIES (NOV)	89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER	89,95
TRICK'N SNOWBOARDER	89,95
TUNGUSKA	84,95
UEFA STRIKER (OKT)	84,95
URBAN CHAOS	89,95
V-RALLY 2	89,95
WCW MAYHEM (NOV)	89,95
WIPEOUT 3 PF	99,95
WIPEOUT 3 + MEM.-CARD PF (SVR)	109,95
WORMS ARMAGEDDON	89,95
WORMS PINBALL (NOV)	89,95
WWF ATTITUDE	84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS (OKT)	89,95
X-FILES PF	99,95

Nintendo 64

NINTENDO 64	194,-
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
NINT. 64 DONKEY KONG PAK (NOV)	299,-
ANTENNENKABEL	24,95
CONTROL PAD - ORIG.	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	94,95
LENKRAD GAMESTER G64	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	99,95
BOMBERMAN HERO	89,95
CALIFORNIA SPEED (OKT)	109,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95

DESTRUCTION DERBY (NOV)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64	109,95
F-ZERO X	89,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT)	119,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
GRAND THEFT AUTO (GTA) (NOV)	99,95
HOT WHEELS (OKT)	99,95
JET FORCE GEMINI	109,95
KNOCK OUT KINGS 2000 (NOV)	99,95

JET FORCE GEMINI (OKT) (N64) 109,95

LEGO RACERS (OKT)	109,95
MARIO GOLF (OKT)	109,95
MARIO PARTY	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA LIVE 2000 (NOV)	99,95
NBA PRO '99	114,95
THE NEW TETRIS (OKT)	89,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000	94,95
NHL PRO '99	114,95
NUCLEAR STRIKE	109,95
PERFECT DARK	109,95
RACING SIMULATION 2	119,95
RAINBOW SIX (NOV)	99,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
REVOLT	99,95
ROAD RASH (NOV)	114,95
ROADSTERS '99	114,95
RUGRATS - SCHATZSUCHE	109,95
SHADOWMAN	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95

TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) (N64) 109,95
MARIO GOLF (OKT)(N64) 109,95
HYBRID HEAVEN (N64) 109,95
F1 WORLD GRAN PRIX 2 (N64) 89,95

STARCRAFT (NOV)	109,95
SUPER SMASH BROS.	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (OKT)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
V-RALLY	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	119,95
RTL WORLD LEAGUE SOCCER	109,95
WORMS (NOV)	109,95
WWF ATTITUDE	99,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95

DONKEY KONG 64 (N64) 129,95
TUROK: LEG.d.v.LANDES (N64) 94,95

Rechtzeitig vorbestellen, da voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

PERFECT DARK (N64) 109,95
WORMS A. (DC) 94,95 (PSX)89,95 (N64) 109,95

BEACHTEN SIE AUCH UNSERE ANZEIGE AUF SEITE 87!



am 14.10.'99-bei uns! Rechtzeitig portofrei* vorbestellen!

Dreamcast deutsche Version, inkl.Modem!	494,-
Controller	59,95
Dreamcast-Stick	94,95
Keyboard	59,95
Vibration Pack	49,95
VMU-Card	59,95
Racing CP (Lenkrad)	124,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	124,95
Aero Wings	94,95
Billiard Nights	84,95

BLUE STINGER (DC) 94,95
EXPANDABLE - MILLEN. SOLDIER (DC)99,95

Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Formula One (Nov)	114,95
House of Dead 2 (+Gun)	149,95
Incoming	114,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)(Nov)	94,95
Marvel vs. Capcom	99,95
Metropolis MS-R (Nov)	114,95
Millenium Soldier-Expandable	99,95

PenPen	99,95
Plasma Sword (Dez)	99,95
Power Stone	94,95
Racing Simulation 2	99,95



TRICK STYLE (DC) 99,95
SONIC ADVENTURES (DC) 94,95

Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Red Dog (Nov)	94,95
Renegade Racing (Nov)	89,95
SEGA Bass (inkl. Contr.) (Nov)	189,95
Sega Rally 2	114,95
Shadowman	99,95
Slave Zero (Nov)	99,95
SnowSurfer - Cool Board.(Nov)	94,95
Sonic Adventures	94,95
Soul Calibur (Nov)	114,95
South Park Luv Shack (Nov)	99,95
Speed Devils	94,95
Stunt GP (Nov)	94,95
Supercross 2000 - J.McGrath	99,95
Suzuki Alstare Racer	94,95
Tokyo Highway Challenge	94,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker	99,95
Virtua Fighter 3 tb	94,95
World League Soccer (Nov)	94,95
Worms Armageddon (Nov)	94,95
WWF Attitude (Dez)	99,95

SEGA RALLY 2 (DC) 114,95
VIRTUA FIGHTER 3TB (DC) 94,95

POKéMON

ab Oktober '99

BLAUE EDITION	64,95
ROTE EDITION	64,95
SPIELEBERATER	24,95

GameBoy Color

GAME BOY COLOR	139,-
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT)	34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
10 PIN BOWLING	64,95
A BUG'S LIFE	59,95
ALICE IN WONDERLAND(DEZ)	64,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
ASTEROIDS	64,95
BEAUTY AND THE BEAST(DEZ)	64,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING	59,95
BOMBERMAN QUEST	59,95
BUBBLE BOBBLE (OKT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	64,95
CAPCOM GENERATIONS	59,95
CATWOMAN (OKT)	64,95
CHASE HQ	59,95
CRAZY BIKERS (M.M.2)	64,95
DEJA VU I+II (OKT)	64,95
EARTHWORM JIM 3D (OKT)	54,95
EVEL KNIEVEL (OKT)	64,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
F-15 STRIKE EAGLE (OKT)	64,95
FIFA 2000 (NOV)	64,95
GAME & WATCH GALL.3(DEZ)	44,95
GRAND THEFT AUTO (OKT)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
INT. TRACK & FIELD (NOV)	64,95
LOONEY TUNS (OKT)	59,95
MADDEN NFL 2000	64,95
MARIO GOLF (OKT)	64,95
MICRO MACHINES 1+2(OKT)	59,95
MISSION IMPOSSIBLE (NOV)	64,95
NHL 2000	64,95
RAINBOW SIX (NOV)	64,95
RESIDENT EVIL 1 (OKT)	59,95
RONALDO V. FOOTBALL (NOV)	59,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
STREETFIGHTER ALPHA	59,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TOCA TOURING CAR CS (OKT)	64,95
TOM & JERRY (OKT)	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WORLD RALLY (OKT)	64,95
WORMS (NOV)	59,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (NOV)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS	49,95
ATLANTIS	59,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98	49,95
RACING SIMULATION 2	49,95
S.C.A.R.S.	49,95
STAR W.: REBEL ASSAULT 2	69,95
WILD 9'S LIMITED EDITION	49,95

PLATINUM EDITION

ABE'S ODDYSEE	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95
COLIN MCRAE RALLY	49,95
COOL BOARDERS 2	49,95
CRASH BANDICOOT 2	49,95
CROC	44,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	49,95
FINAL FANTASY VII	49,95
FORMEL 1 '97	49,95



MEDIEVIL - PLAT. (PSX) 49,95
TEKKEN 3 - PLAT. (PSX) 49,95

G-POLICE	49,95
GRAN TURISMO	49,95
GRAN THEFT AUTO	44,95
LUCKY LUKE (OKT)	49,95
MEDIEVIL	49,95
MICRO MACHINES V3.	49,95
MOTO RACER	44,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL 1	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
STREETFIGHT. EX PLUS ALPHA	44,95
TEKKEN 3	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER 2	49,95
V-RALLY	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	49,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	69,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	69,95
PENNY RACERS	49,95
SILIKON VALLEY - SPACE STAT.	69,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBER.	77,77
TUROK 2 ENGL. INKL. SP.BER.	88,88

PLAYER'S CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzügl. Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) oder Kartenzahlung (nur Eurocard oder Visa): DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. PF Sendungen mit diesem Spiel werden portofrei verschickt (lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-Gebühr an).

0931/3545222 ODER 0180/5211844

Re-Volt



Seltene Szene: Auf den teils langen Kursen bekommt Ihr die drei Konkurrenten nur sporadisch zu Gesicht. Hier flitzt Ihr gerade dank Super-Batterie am Gegner vorbei (PS).

Neben gewöhnlicher Rennkost bietet "Re-Volt" ein paar hübsche Zusatzoptionen. So beweist Ihr Euer Können nicht nur bei der Jagd nach Bestzeiten, sondern dürft Euch auch nach Belieben auf einem Stunt-Kurs austoben. Insgesamt zwanzig Sterne müßt Ihr dort einsammeln, die zum Großteil gemein plaziert und nur mit viel Übung und weiten Sprüngen zu erreichen sind.


Gib Gas: Um den Looping des Stuntkurses zu packen, braucht Ihr gehörig Anlauf

Zudem dürfen sich die Bastler unter Euch an einem Streckeneditor versuchen und ihre ganz individuellen Fahrprüfungen entwerfen.


Geduldsprobe: Leider ist die Menüführung im Editor etwas spartanisch.

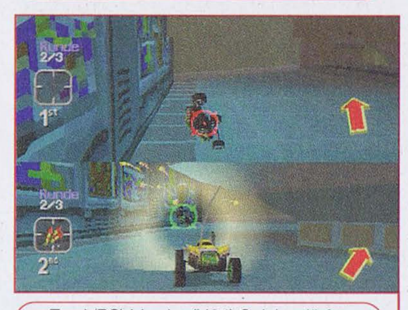
Dank den beiden "Extreme G"-Titeln steht Acclaim bei N64-Rennspielern hoch im Kurs. Mit "Re-Volt" bekommt nun neben der Nintendo-Gemeinde auch die verwöhnte Playstation-Spielerschaft frisches PS-Futter. Allerdings sind es diesmal keine futuristischen Motorräder, sondern ferngelenkte Modellautos, mit denen Ihr gegen drei KI-Konkurrenten antretet.

Alle Kurse, die Ihr in Meisterschafts- oder Zeitrennen bewältigen müßt, liegen in gewöhnlichen Alltagsszenarios. So brettert Ihr durch Häuser und Hinterhöfe einer verschlafenen Vorstadt, macht Supermärkte und Spielzeugläden unsicher, braust durch Museum, botanischen Garten sowie Wild-West-Stadt und hinterlaßt dicke Bremsstreifen auf den Bohlen eines Kreuzfahrtschiffs. Wegen der fehlenden Absteckung der Strecken und der offenen Rennumgebung verfranst Ihr Euch zu Beginn heillos – trotz eingeblendetem Richtungspfeil. Dafür findet Ihr hin und wieder eine geheime Abkürzung, über die sich die Verfolger abschütteln lassen. Voraussetzung für ein Platz auf dem Siegertreppchen ist aber nicht nur die Beherrschung der ziemlich realistisch agierenden Mini-Boliden. Die gezielte Anwendung der allerorts verstreuten Power-Ups ist das Geheimnis Eures Erfolgs. Durch Überfahren eines Blitzsymbols wird Euer Gefährt mit einem von zehn witzigen Goodies ausgestattet. So kommt Ihr in den Genuß von Feuerwerksraketen oder Wasserbomben, die den Vordermann aus der Bahn werfen, oder Ihr legt mit einer Portion Hochspannung gegnerische Motoren lahm. Als einziges nicht-offensives Extra verschafft Euch eine Zusatzbatterie kurzzeitige Höchstgeschwindigkeit.



Alltägliche Umgebung: Bei diesem Kurs markiert eine beschriftete Unterhose die Start/Ziel-Linie (N64).

Via Energieblitz schließt Ihr den Motor Eures Konkurrenten kurz und legt ihn so für einige Sekunden lahm (N64)


Zwei (PS) bis vier (N64) Spieler dürfen gleichzeitig Extrawaffen zünden (PS)

Die Auswahl an funkferngesteuerten Flitzern geht vom bulligen Offroader bis zum rasanten Tourenwagen. Knapp 30 Modelle, von denen die besseren erst durch den Gewinn einer der vier Meisterschaften verfügbar werden, laden zur Spritztour ein. Genre-üblich unterscheiden sich die Gefährte u.a. in Beschleunigung oder Gewicht, was sich merklich auf die Fahreigenschaften auswirkt. Anfängliche Frustration bei der Handhabung, hervorgerufen durch Ausbrechen, Schlittern und Umkippen des Fahrzeugs, könnt Ihr durch die Wahl einer niedrigeren Höchstgeschwindigkeit (sprich Schwierigkeitsgrad) verhindern. Wer nicht gerne alleine rast, versammelt sich mit bis zu drei Freunden vor dem Splitscreen und vergnügt sich in Mehrspieler-Rennen oder einer 'Hasch-Mich'-Variante. *sf*



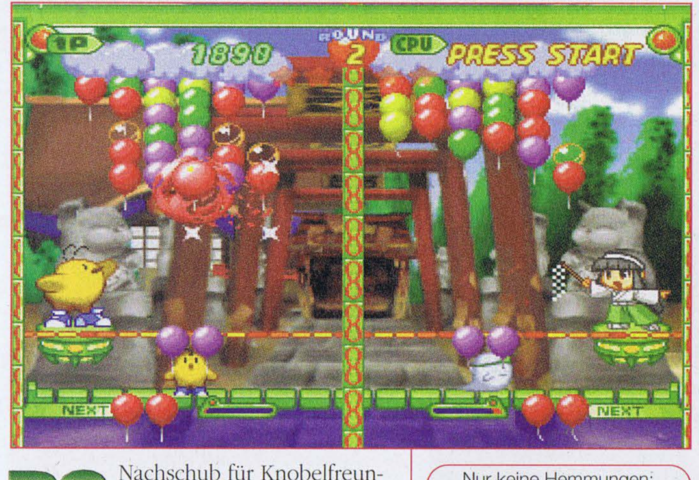
An sich besitzt "Re-Volt" alle Voraussetzungen für einen kurzweiligen und amüsanten Spaß-Raser. Witzige Szenarien, einfallsreiche Power-Ups, nachvollziehbare Fahrphysik (auf N64) und einfache Steuerung. Diverse Mängel trüben allerdings den Fernlenk-Spaß. Die Grafik ruckt und zuckt auf N64 wie Playstation vor sich hin: Absolut unverständlich bei der oftmaligen Detailarmut der Landschaft und nur drei Gegnern. An dem mageren Teilnehmerfeld liegt es auch, daß so wenig Fahrfreude aufkommt. Auf den teils langen Strecken verlieren sich die paar Autos rasch. Selbst die amüsantesten Power-Ups machen keinen Sinn, wenn man sie gegen niemand verwenden kann. Bisweilen nervt auch die mangelnde Streckenübersicht und die, bei höheren Geschwindigkeiten zu schwierige (N64) bzw. zu simple (PS) Handhabung der Liliput-Karossen.

STEPHAN FREUNDORFER



Andere Versionen
"Re-Volt" erscheint auch für PC.

Pop'n'Pop



Nur keine Hemmungen: Poppt Eure Ballons schnell weg, um dem Gegner eine Ladung zu schicken.

Nachschub für Knobelfreunde: Anstatt eine weitere "Bust a Move"-Fortsetzung auf den Markt zu bringen, versucht sich Taito an einer neuen Variation. Auf die Saurier Bub und Bob müßt Ihr aber auch diesmal nicht verzichten: Sie sind ebenso dabei wie zahlreiche andere Altstars früherer Arcade-Hits wie etwa der "New Zealand Story"-Kiwi Tiki samt Freundin.

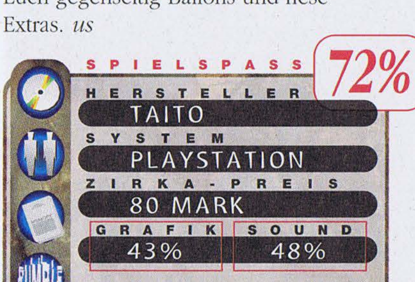
Bei "Pop'n'Pop" dreht sich alles um Luftballons: Diese hängen in verschiedenen Farben unter einer Wolkendecke, die seitlich über den Bildschirm wandert und sich langsam herabsenkt. Überschreiten die Ballons dabei den unteren Rand, habt Ihr verloren. Um dies zu verhindern, müßt Ihr sie platzen lassen, indem Ihr jeweils zwei Ballons nach oben schießt. Liegen drei gleichfarbige nebeneinander, verschwinden sie, Kettenreaktionen geben besonders viele Punkte. Erschwert wird Eure Aufgabe durch Spezialballons, die beim Zerplatzen Regenschauer nach unten schicken oder nicht nach oben schweben. Abhilfe schaffen Extras, die Ihr durch Kombos verdient und z.B. die Wolke zeitweilig anhalten oder alle Ballons einer Farbe platzen lassen. Als Solospieler wagt Ihr Euch in den Storymodus und tretet regelmäßig gegen Obermotze an oder versucht Euch an 100 vorgegebenen Puzzles. Für Einsteiger bietet die "Familien"-Option ein kurzes Tutorial. Zu zweit spielt Ihr Duelle aus und schickt Euch gegenseitig Ballons und fiese Extras. *us*



Nur drei Doppelballons, um alles abzuräumen: Bei den 100 Rätseln sind harte Nüsse dabei.

Neue Ideen sucht Ihr bei "Pop'n'Pop" vergeblich, doch aus den Anleihen bekannter Knobelknüller wie "Bust a Move" brauten die Taito-Designer eine unterhaltsame Mischung. Das einfache Grundprinzip der Ballonplatzerei haben auch Anfänger sofort kapiert. Die Extras bringen etwas Würze ins Spiel, in puncto Abwechslung wird das große Vorbild jedoch nicht erreicht, dazu verlaufen die Spielrunden zu eintönig. Spaßigen Duellen gegen einen Freund steht nichts im Weg, auch wenn hier gelegentlich Hektik ausbricht. Spielraum für knackige Knobelübungen ist dennoch gegeben: Die 100 Rätselaufgaben lassen besonders in den höheren Levels die Gehirnzellen qualmen. Technisch hält sich der Aufwand in Grenzen, die knuffige Japano-Optik bleibt trotz Farb-Overkill stets übersichtlich.

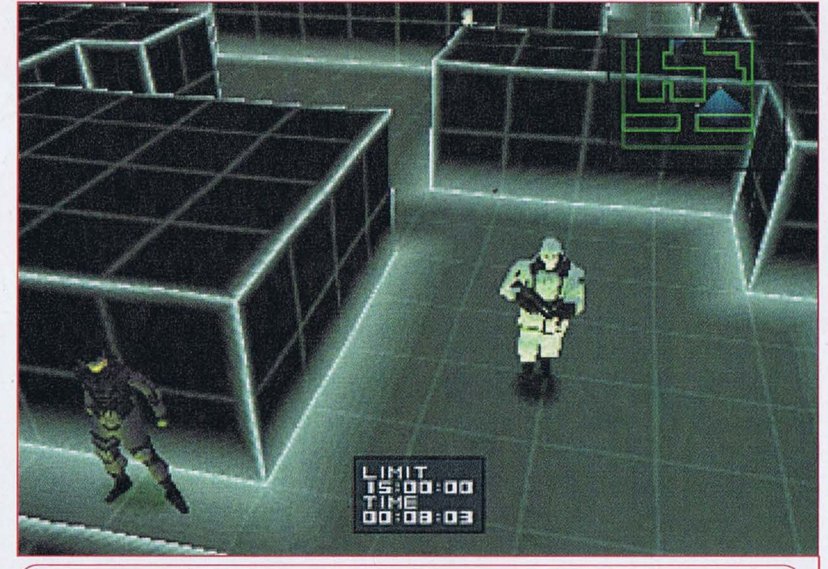
ULRICH STEPPBERGER



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Konami, J

Metal Gear Solid: Special Missions



Auf leisen Sohlen: In den meisten Trainingsmissionen ist Lautlosigkeit Trumpf. Wenn Ihr entdeckt werdet, ist der Besuch in der virtuellen Welt zu Ende.

Auf ein Neues: Kaum ist unser Lieblingsagent an das heimische Herdfeuer zurückgekehrt, wird er schon wieder zum Training geschickt. Damit es dem abgebrühten Berufskiller nicht zu langweilig wird, hat Konami knapp 300 verschiedene Missionen zusammengetragen – und das für knapp 50 Mark. Allerdings könnt Ihr diese Erweiterungs-Disc nur anwenden, wenn Ihr das Original-"Metal Gear Solid" besitzt.

Wie schon im VR-Training des "Vorgängers" übt sich Snake in den virtuellen Korridoren einer computergenerierten Welt im Schleichen, Schießen und Meucheln – routinierte Agenten fühlen sich sofort heimisch. Trotz der eher monotonen Umgebung, bei der sich lediglich die Farbe der Wände ändert, kommt nie Langeweile auf: So dürft Ihr Euch im Sneaking-Mode tunlichst nicht erwischen lassen; auf Wunsch könnt ihr auch mit der Socom-Pistole losziehen,



Im Training mit dem Sturmgewehr geht es heftig zur Sache: Gezieltes Schießen siegt über wildes Geballer.

um die Wächter zu erledigen. Im Weapon-Mode dagegen übt Ihr Euch in der Handhabung der verschiedenen Waffensysteme, die Solid Snake auf seinen Missionen zur Verfügung stehen. Neben der schallgedämpften Pistole könnt Ihr auf C4-Sprengstoff, Granaten, Sturmgewehr, Stinger-Raketen, Scharfschützengewehr und die aus der Ego-Perspektive lenkbaren Nikita-Raketen zurückgreifen. Während hoffnungsvolle Jung-Agenten ihre Waffen hier noch gegen wehrlose Kristalle einsetzen, geht es im späteren Advanced-Mode richtig zur Sache. Diesmal werden Eure Künste im Umgang mit dem gewählten Mordinstrument an richtigen Wachen getestet, die Euch ständig auf Trab halten und sich heftigst wehren.



Grüße von der BPjS:

Der "First Person"-Modus, Bestandteil der japanischen und amerikanischen Version, existiert leider nicht in der deutschen Fassung der "Special Missions". Konami will damit die Indizierungsgefahr reduzieren, da die BPjS auf den typischen Ego-Shooter-Blickwinkel allergisch reagiert. Die ohnehin vorhandene Gewalt würde in diesem Modus noch realistischer zur Geltung kommen.



Zu realistisch für Deutsche Gemüter: Agenten-Einsatz aus der Ego-Perspektive.

Die "Special Missions" bieten Agenten-Action pur: In über 300 Aufträgen durch virtuelle Trainingswelten zu streifen, ist jedoch nur für all diejenigen interessant, die das Original mittlerweile in- und auswendig kennen. Für günstige 50 Mark freuen sich Fans von Solid Snake auf abwechslungsreiche Missionen - allerdings ohne komplexe Hintergrundstory oder Charaktere. Die eintönige Grafik fällt bei den spannenden Trainingsszenarien kaum auf; Eure Sinne sind voll darauf konzentriert, den Einsatz unentdeckt zu überstehen. Durch die vielfältigen Zugaben wie das Fotoshooting und die Filmsequenzen sowie die zahlreichen Gags (Mystery-Mode!) bleibt das Abenteuer für lange Zeit motivierend. Dies ist allerdings auch nötig, da Euch der hohe Schwierigkeitsgrad einiger Missionen ein Höchstmaß an Geduld abverlangt.

TOBIAS HARTLEHNERT

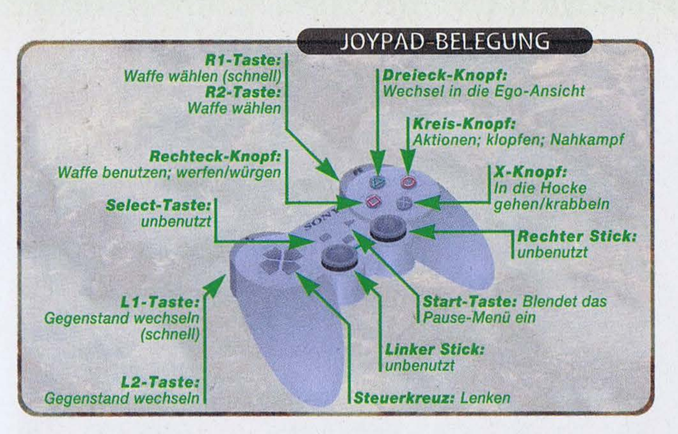


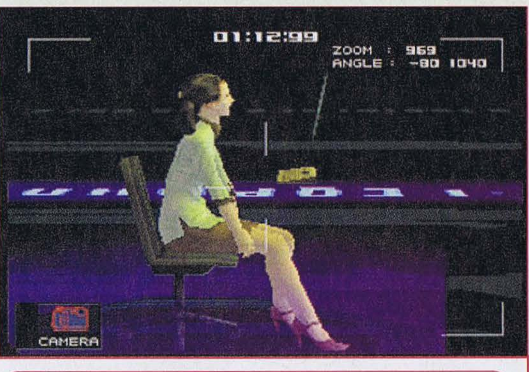
Diese entfernten Verwandten von C3-PO sind wesentlich gefährlicher als das gewöhnliche Wachpersonal



Geduld ist eine Tugend: Ihr dürft erst zuschlagen, wenn die Wachen Euch den Rücken zudrehen.

Ergreifend: Im festen Würgegriff müßt Ihr die Wache bis zu einem bestimmten Punkt ziehen, um die Mission zu erfüllen.



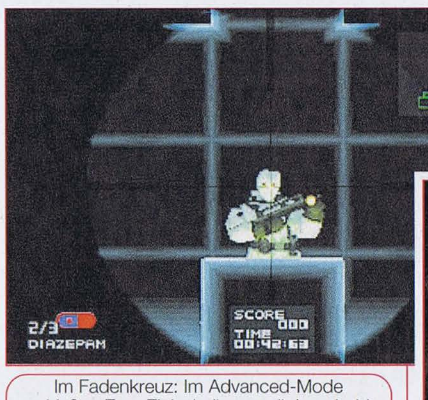


Die schöne Mei-Ling gewährt dem Hobby-Fotografen Solid Snake tiefe Einblicke

Intime Schnapp-schüsse:

Je nachdem, ob Ihr "Metal Gear" mit Meryl oder Otacon durchspielt und abhängig von der verstrichenen Zeit, könnt Ihr ein anderes Mädel in der "Photo-Session" ablichten. Je besser Eure Leistung, desto näher dürft Ihr an die Damen heran und desto mehr Zeit habt Ihr für Eure Aufnahmen (Bild oben links).

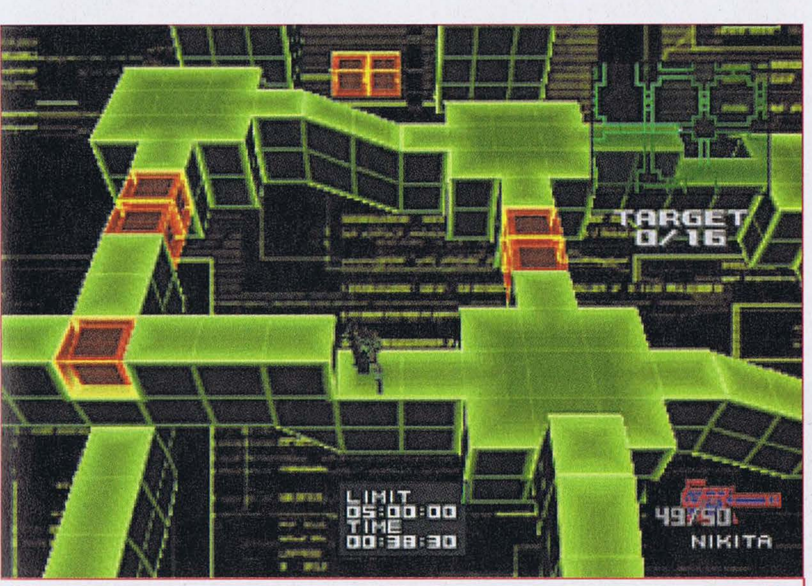
Alle drei Spielmodi lassen Euch zunächst Zeit, die gestellten Aufgaben in der Übungsvariante kennenzulernen. Als erfahrener Freizeit-Agent findet man die ultimative Herausforderung jedoch erst im Time-Attack-Modus mit einem knakkigen Zeitlimit im Nacken. Wem das immer noch nicht genug ist, der darf sich mit dem Special-Mode vergnügen. Im "1 Minute Battle" vernichtet Ihr soviele Ziele wie möglich innerhalb von sechzig Sekunden, im "VS 12 Battle" müßt Ihr verschiedene Waffenkombinationen einsetzen, um zwölf Wächter zu besiegen.
Eine willkommene Abwechslung vom gewalttätigen Geheimdienstleben bietet der Mystery-Mode. in zehn verschiedenen Missionen wandelt ihr auf Sherlock Holmes' Spuren und klärt Mordfälle bei den Sicherheitskräften auf. Dabei raucht Snake manchmal ganz schön der Kopf, bis die gegebenen Hinweise innerhalb von fünf Minuten richtig ausgewertet sind. Überhaupt sind Eure grauen Zellen bei den "Special Missions" mindestens genauso gefragt wie Eure Reaktionsfähigkeit. Vor allen Dingen der Puzzle-Mode stellt Euch vor beinharte Denksportaufgaben. Im Variety-Mode schließlich werdet ihr mit einer Mischung aus allen erwähnten Modi konfrontiert, während Ihr Euch im NG-Mode mit Roboterwachen auseinandersetzen müßt. Diese blechernen Gesellen sind ihren Kollegen aus Fleisch und Blut um einiges überlegen und stellen höchste Ansprüche an Euer Können.
Belohnt werden Eure Anstrengungen durch diverse "Zuckerl", die Ihr nach und nach freispielt. Wenn Ihr die VR-Missionen zu ca. 80 Prozent durchgespielt habt, dürft Ihr zwei "Metal Gear"-Videos aus der Konami-Mottenkiste bewundern. Besonders interessant ist allerdings die Wechselwirkung zwischen dem Original und den "Special Missions". Habt Ihr den Klassiker durchgespielt, dürft Ihr Fotoaufnahmen von Snakes weiblichen Mitstreitern machen. Absolute Experten finden ihre Erfüllung schließlich im versteckten "Ninja Mode", in dem Ihr in die Rolle des Cyborgs "Grey Fox" schlüpft.
Akustisch bleibt alles beim Alten: Musikstücke, Soundeffekte und die Sprachsamples wurden aus dem Vorgänger übernommen. Leider hat Snake für seine Trainingseinsätze weder spektakuläre neue Manöver erlernt, noch ein vergrößertes Waffenarsenal erhalten. Dafür dürft Ihr im Optionsmenü die Sprache der Untertitel einstellen: Dank deutschen Missionsbeschreibungen blickt Ihr auch bei verzwickten Einsätzen durch, nur die kurze Sprachausgabe am Ende der Levels wurde nicht synchronisiert. Mit einem Dualshock-Controller wirkt das Spionage-Training doppelt so realistisch: Im Kugelhagel und bei knallharten Faustkämpfen vibriert das Pad. *dm*



Im Fadenkreuz: Im Advanced-Mode schießen Eure Zielscheiben zurück, sobald der erste Schuß danebengeht.



Rätselhaft: Im Mystery-Mode müßt Ihr kuriose Mordfälle aufklären und dabei jedem Hinweis nachgehen.



Da schwitzt das Gehirn: Ihr habt nur eine begrenzte Zahl von Raketen zur Verfügung, um Euch den Weg aus diesem Labyrinth freizuschießen.



Andere Versionen
"Metal Gear Solid" wurde in Ausgabe 3/99 mit 92% Spielspaß bewertet.

Produzenten: Jules Burl, Adrian Crook • **Programmierung:** Peter Doidge-Harrison, john Harvey, Tom HEath, Mark Johnston, Stefan Posthuma, Yvo Zoer • **Grafik:** Tristan Brett, Terry Chui, David Adams u.a. • **Sound:** Rob Bailey

Sled Storm



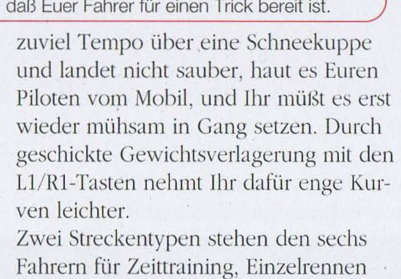
Beim letzten Kurs rast Ihr mit einem gewagten Sprung über ein altes Flugzeugwrack. Die orangen Markierungen oben zeigen an, daß Euer Fahrer für einen Trick bereit ist.



Riskante Tricks lohnen sich: Nur wenn Ihr viele Punkte einsackt, könnt Ihr Euch schon früh wichtige Extras für Euer Schneemobil leisten, die für höheres Tempo oder bessere Lenkung sorgen. Originell ist die Beleuchtung ausgefallen; Geizt Ihr mit dem Geld und rüstet nicht auf, seht Ihr bei den Nachtrennen entsprechend weniger weit. Heißer Tip für viele Punkte: Seht Ihr auf einer Piste einen unschuldigen Hasen hoppeln, rammt ihn gnadenlos und sackt fette 7.500 Zähler ein!



Gutes Zubehör ist teuer: Fleißiges Punktesammeln verhilft zu mehr Geld.



PS Playstation-Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, doch mit „Sled Storm" betritt Electronic Arts Neuland: Erstmals rast Ihr in verschneiten Berglandschaften mit flotten Schneemobilen um die Wette. Natürlich verhalten sich die PS-Flitzer nicht wie gewöhnliche Rennwagen, neben einem Bleifuß ist Gleichgewichtsgefühl gefragt: Rauscht Ihr mit zuviel Tempo über eine Schneekuppe und landet nicht sauber, haut es Euren Piloten vom Mobil, und Ihr müßt es erst wieder mühsam in Gang setzen. Durch geschickte Gewichtsverlagerung mit den L1/R1-Tasten nehmt Ihr dafür enge Kurven leichter.

Zwei Streckentypen stehen den sechs Fahrern für Zeittraining, Einzelrennen und Wettkämpfe über mehrere Rennen mit maximal vier Teilnehmern zur Wahl: „Open Mountain" besteht aus acht Kursen, die nur grob im Verlauf abgesteckt sind. Verlaßt Ihr die Piste und seht Euch abseits um, findet Ihr viele versteckte Abkürzungen durch verlassene Minen oder über besonders waghalsige Abschnitte in der Wildnis. Seid Ihr jedoch unachtsam, landet Ihr leicht in einer Gletscherspalte oder fallt den steilen Bergabhang hinunter. Beim „SnoCross" bewegt Ihr Euch auf sechs künstlich geschaffenen Parcours mit vielen Rampen. Profis sammeln hier Punkte durch das Umfahren von Randobjekten oder Trickeinlagen: Rund zwei Dutzend Stunts stehen zur Wahl und rangieren vom einfachen Umschauen bis hin zu gewagten Aktionen, bei denen Ihr auch mal den Lenker loslaßt. Nach den Rennen kauft Ihr von der erhaltenen Prämie neue Teile für Euer Schneemobil oder schaltet versteckte Fahrer frei.

Habt Ihr ausreichend Freunde zur Verfügung, wagt Ihr Euch an Mehrspielerduelle mit bis zu vier Teilnehmern. *us*



Die Ego-Perspektive ist nur für robuste Naturen: Auf den "SnoCross"-Pisten schüttelt es Euch besonders gut durch.

Zwei Spieler fahren im vertikalen oder horizontalen Splitscreen. Bei letzterem behindert die Karte etwas die Sicht.



Zu viert rast sich's besonders gut: Auch auf den kleinen Viertel-Displays habt Ihr noch genug Übersicht.

„Sled Storm" bringt frischen Wind in das überfüllte Rennspiellager: Die schnittigen Schneemobile steuern sich flott durch sehenswerte und flüssige Grafik, die jedoch unter viel Clipping leidet und nur wenig Abwechslung von weißen Winterlandschaften bietet. Auch die krachige Rockmusik von Rob Zombie & Co. sorgt bei den ruppigen Duellen für Stimmung. Während die „Open Mountain"-Kurse zum Erforschen der Abkürzungen einladen, langweilen die „SnoCross"-Pisten schnell. Das exakte Erproben der Tricks ist mit dem analogen Stick schwierig, außerdem führt meist bereits ein Sturz zum chancenlosen Hinterherzuckeln. Insgesamt seid Ihr leider schnell durch alle Wettbewerbe gefahren, dafür motivieren die Mehrspieler-Modi: Selbst im Vierer-Splitscreen bleibt das Geschehen fast immer ruckfrei und übersichtlich.

ULRICH STEPPBERGER











Schneemobilfahrer sind harte Burschen und finden sich zu jeder Tageszeit und Witterung zurecht. Durch Wettkampfsiege erspielt Ihr Euch die Möglichkeit, nach Belieben bei Nebel (ganz links), nachts (links), in Schnee (rechts) und Regen (ganz rechts) zu fahren.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen



Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

NES Super Nintendo Mega Drive Saturn Game Boy Nintendo 64 Dreamcast Playstation

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-
Abe´s Exoddus	30.-	59.-
Ace Combat 2	30.-	65.-
Alundra	30.-	59.-
Ape Escape	30.-	65.-
Apocalypse	35.-	69.-
Atlantis	30.-	59.-
A-Train	25.-	59.-
Bloody Roar 2	35.-	69.-
Blaze`N Blade	25.-	59.-
Breath of Fire 3	30.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-
Castrol Honda	35.-	69.-
Cronicles of the sword	20.-	49.-
Crypt Killer	30.-	59.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	15.-	35.-
C.u.C.Gegenschlag	30.-	69.-
Castlevania	25.-	59.-
Colin McRae Rally	15.-	35.-
Colony Wars	25.-	59.-
Colony Wars 2	30.-	69.-
Constructor	20.-	49.-
Cool Boarders 3	30.-	65.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-
Crash Bandicoot 3	30.-	65.-
Croc 2	35.-	69.-
Diablo	25.-	59.-
Dark Omen	25.-	59.-
Deathtrap Dungeon	20.-	49.-
Discworld	25.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-
Driver	35.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-
EA-Boxchampion	30.-	59.-
Excalibur	20.-	49.-
F1`97	15.-	29.-
F1`98	20.-	49.-
Fifa 99	35.-	65.-
Fighting Force	30.-	59.-
Final Fantasy 7	15.-	35.-
Forsaken	15.-	35.-
Frankreich 98	20.-	35.-
Grandstream Saga	30.-	59.-
G-Police	15.-	35.-
Gran Turismo	15.-	35.-
Gex 3D	15.-	39.-
Heart of Darkness	15.-	29.-
Hugo 2	35.-	65.-
Hard Edge	35.-	69.-
KKND Krossfire	35.-	69.-
Kensei	35.-	69.-
Little Big Adventure	25.-	49.-

	Ankauf	Verkauf
Last Report	20.-	49.-
Popoulos	30.-	69.-
Pinball Timeshock	30.-	59.-
Ridge Racer 4	30.-	59.-
Rebell Assault 2	25.-	59.-
Resident Evil D.C.	15.-	35.-
Risiko	30.-	59.-
Riven	30.-	59.-
Road Rash 3D	30.-	65.-
Sim City 2000	30.-	69.-
Shadowman	35.-	69.-
Suikoden	20.-	59.-
Soul Reaver	35.-	69.-
Spyro the Dragon	35.-	69.-
Silent Hill	35.-	69.-
Speed Freaks	30.-	69.-
Syphon Filter	35.-	69.-
Legacy of Kain	25.-	59.-
Lifeforce Tenka	25.-	59.-
Lucky Luke	20.-	49.-
Metal Gear Solid	30.-	69.-
MDK	15.-	39.-
Medievil	15.-	35.-
Monopoly	30.-	69.-
Myst	25.-	59.-
Music	30.-	69.-
Nagano	25.-	59.-
Need for Speed 2	25.-	59.-
Need for Speed 3	25.-	59.-
Need for Speed 4	40.-	69.-
Ninja	25.-	49.-
Nuclear Strike	30.-	69.-
Point Blank	25.-	59.-
Point Blank 2	30.-	69.-
Tekken 3	15.-	35.-
Transport Tycoon	30.-	59.-
Theme Hospital	30.-	59.-
Time Commando	20.-	39.-
Toca 2	30.-	59.-
Tomb Raider 2	15.-	35.-
Tomb Raider 3	30.-	59.-
V-Rally 2	35.-	69.-
Vigilante 8	20.-	49.-
Warzone 2100	35.-	69.-
Warcraft 2	30.-	59.-
Wing Commander 3	25.-	59.-
Wing Commander 4	30.-	69.-
WCW nWo Thunder	30.-	59.-
WWF Attitude	35.-	65.-
WWF Warzone	15.-	29.-
X-Com 1&2 je	30.-	69.-
Z	20.-	59.-

Täglich Neuzugänge!

GLEICH ANRUFEN !

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe´s Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D.-Derby 2	15.-	29.-
G.T.A . London	15.-	29.-
G.T.A	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challange	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout 2097	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlvania	10.-	29.-
Donkey Kong Land	10.-	35.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr.Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Lamborghini	10.-	29.-
Lucky Luke	15.-	39.-
Mario Land 2	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Power Rangers	10.-	29.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	80.-	139.-
Aero Fighter Assault	30.-	69.-
Banjo & Kazooie	30.-	59.-
Blast Corps	20.-	39.-
Body Harvest	20.-	49.-
Bettle Racing	35.-	79.-
Castlevania 64	40.-	79.-
Command&Conquer	40.-	89.-
Diddy Kong Racing	30.-	59.-
F1 World Grand Prix	20.-	49.-
F1 World Grand Prix 2	35.-	69.-
F-Zero X	30.-	59.-
Fifa 99	30.-	69.-
Lamborgini	20.-	39.-
Lylat Wars	20.-	49.-
Mario Party	30.-	69.-
Mario Kart	20.-	49.-
M.-Impossible	30.-	69.-
NHL 99	30.-	69.-
Star Wars Racer	40.-	79.-
Snowboard Kids	20.-	49.-
Snowboarding 1080	30.-	59.-
South Park	35.-	79.-
Shadowman	40.-	89.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	30.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	30.-	69.-
Wipeout 64	25.-	59.-
WWF Attitude	30.-	79.-
Yoshi´s Story	30.-	59.-
Zelda	30.-	69.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	89,95
Ape Escape	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Croc 2	89,95
Castrol Honda	89,95
Demolition Racer	89,95
Driver	89,95
Final Fantasy 8	99,95
Formel 1 99	89,95
G-Police 2	99,95
Gungage	89,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Killer Loop	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Mission Impossible	89,95
Metal Gear Solid	89,95
M. Gear Solid VR Missions	49,95
Music	89,95
Need for Speed 4	89,95
Popoulos	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Rainbow Six	89,95
Silent Hill	89,95
South Park	89,95
Shadow Man	89,95
Tomorrow never dies	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipeout 3	89,95
WWF Attitude	89,95
Worms Armageddon	89,95
Xena	89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Oddysee	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Medi Evil	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil & D.C. je	49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2&3 je	49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Weitere 1001 Artikel auf Lager

Neuwaren Dreamcast

Konsole (dt.) 14.Okt.	499,95
Joypad Dreamcast	59,95
RGB-Kabel	49,95
VMS Memory Card	59,95
Blue Stinger	99,95
Buggy Heat	109,95
Dynamite Cop 2	109,95
Expadable	99,95
F1-Monaco GP	99,95
H.of the Dead 2&Gun	149,95

Incoming	99,95
Get Bass incl. Angel	199,95
Power Stone	99,95
Sega Rally 2	109,95
Sonic Adventure	99,95
Virtua Fighter 3tb	99,95

Saturn und Mega Drive auf Anfrage

09/99

Entwickler: Supersonic, USA

Pong



Hasbro versucht sich beim Oldie-Revival auch am Urahn der Videospiele und veröffentlicht ein neues "Pong" für die Playstation: Eure Aufgabe ist es, in der "Pong"-Welt alle sieben Zonen erfolgreich zu beenden und danach den Wächter zu besiegen. Insgesamt warten 20 Levels mit jeweils drei leicht abgewandelten Varianten auf Euch. Seid Ihr am Ziel, winkt zur Belohnung eine Runde Ur-"Pong" sowie die persönliche Einflußnahme auf einige Spielparameter. Die Abschnitte sind in mehrere Varianten aufgeteilt: Viele orientieren sich am Urprinzip, Ihr müßt also den Ball zehn Mal im Tor des gegnerischen Schlägers versenken. Erschwert wird die Aufgabe durch plötzlich auftauchende Hindernisse wie Stachel, die den Ball abprallen lassen, oder die Bahn verändernde Ventilatoren. Hilfe leisten dagegen Extras, die Ihr "aufsammelt": So setzt Ihr wuchtige Spezialschläge ein oder neigt das Spielfeld um rund 30 Grad. Aber Vorsicht, Euer Gegner kann das natürlich auch. Andere Aufgaben fordern von Euch Fähigkeiten wie punktgenaues Abräumen einzelner Schießbudenziele oder schwieriges Jonglieren. Sogar ein Teich, aus dem Ihr Fische angelt, ist vertreten. Einige Spielfelder lassen sich mit maximal vier menschlichen Pongisten absolvieren. Angetreten wird hier meist nach dem Motto "jeder gegen jeden": Wer zuerst den Ball durchläßt, geht leer aus (kann aber weiter mitspielen), während der letzte am meisten Punkte einsackt. *us*

Chaos zu viert: Laßt nur die Eier der richtigen Farbe in Euer Nest und schustert den Rest anderen Spielern zu.



Wie gemein: Das Kipp-Extra macht die Partie für den blauen Spieler extrem einseitig.

"Pong" für die Neuzeit ist ein mutiges Unterfangen: Zumindest teilweise wurde aus dem Simpelst-Prinzip erstaunlich viel gezaubert. Dabei muß man jedoch zwischen Solo- und Multispieler-Reiz unterscheiden: Tretet Ihr alleine gegen den Computer an, wird "Pong" schnell langweilig, weil sich viele Levels kaum unterscheiden, und der Computer als Gegner arg nervig ist. Auch die Abschnitte, in denen Ihr alleine auf dem Spielfeld seid, helfen wenig. "Pong" bekommt deshalb eine relativ niedrige Wertung, da unser Spielspaß-Urteil sein Hauptaugenmerk auf Solisten legt. Habt Ihr jedoch Freunde greifbar, sieht die Sache anders aus: Zu zweit hält sich der Spaß noch in Grenzen, zu viert zündet jedoch bei einigen Szenarien eine Bombenstimmung. Leider sind die meisten Levels hier nicht anwählbar.

ULRICH STEPPBERGER



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Real Sports, USA

Centipede



"Centipede" vervollständigt die erste Welle der Hasbro-Neuüberarbeitungen (die Tests von "Pong" und "The Next Tetris" findet Ihr ebenfalls in dieser MAN!AC): Ihr übernehmt im "Adventure"-Modus mit moderner 3D-Polygongrafik die Rolle des unfreiwilligen Helden Wally, der von einer magischen Wünschelrute auserwählt wurde, um mit dem Allzweckkampffahrzeug "Scooter" vier Welten gegen eine drohende Insekteninvasion zu verteidigen. Dieses Vehikel ist besonders wendig und kann auch springen, um Abgründe und Lavaseen zu überwinden, außerdem sammelt Ihr damit hilflos umherirrende Bewohner ein. Gewöhnliches Fliegenspray hilft gegen die Chitin-Terroristen wenig, deshalb findet Ihr für den Standardlaser Ergänzungen wie Dreifachschuß oder Flugabwehr sowie zusätzliche Extras wie Flammenwerfer und Schutzschilder.
Neben dem namensgebenden Hundertfüßler, der bedrohlich auf Euch zuwandert und bei Beschuß seine Körperglieder teilt, sind auch Spinnen und Flöhe wieder mit dabei. Neu zur Truppe kamen u.a. besonders widerliche Flugkäfer, die Euch von oben bombardieren. Auf der CD findet sich neben dem "Adventure" mit dem "Action"-Modus eine fast originalgetreue Emulation des Automaten. Akustisch wurde sie mit Technobeats unterlegt, außerdem bekam die ursprüngliche Trackballsteuerung eine Joypad-Optimierung verpaßt. *us*

Was ruckelt grausig durch den Pixelwald? Es ist ein Polygonwurm, drum mach ihn schnell kalt!



Das Automaten-original von "Centipede" wurde zum Glück nur minimal verändert.

Das war ja wohl nichts: Wurde aus "Pong" noch ein unterhaltsames Spielchen gezaubert, ging "Centipede" komplett in die Hose. Wie ein Entwickler auf einer fast fünf Jahre alten Konsole heute noch eine Grafik produzieren kann, gegen die selbst Titel der Anfangszeit neuen Glanz verstrahlen, ist mir schleierhaft. Die häßliche Farbwahl der grobpixeligen Objekte erzeugt zusammen mit der extremen Ruckelei den Drang zum Ausschalten. Da helfen auch die drei Perspektiven nichts, von denen zwei sowieso kaum Übersicht bringen. Die an sich ordentlichen neuen Ideen erweisen sich angesichts der mangelnden Kontrolle über den Scooter als hinfällig, alleine die halbwegs sauber umgesetzte Originalfassung rettet "Centipede" vor einem noch harscheren Urteil. Schade um die vertane Chance.

ULRICH STEPPBERGER



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Spieldesign, Story & Level-Design: Guy Miller, Simon Phipps • **Programmierung:** Stuart McKenna, Dave De Pauw, Andrew Seed, u.a. • **Grafik:** James O'Brien, Neil Hislop, Heather Calder, u.a. • **Sound:** Tim Haywood

Shadow Man



Wenn Ihr Euch die dunkle Seele (rechts im Bild) holen wollt, müßt Ihr den dicken Gewehrschützen mit gezielten Schüssen erledigen.

Comic-Fans dürfen sich freuen: Die "Shadow Man" Comic-Reihe wird demnächst auch bei uns über den Dino-Verlag erscheinen. Inhaltlich haben die Hefte und das Spiel allerdings nur Mike LeRois Vorgeschichte gemeinsam.



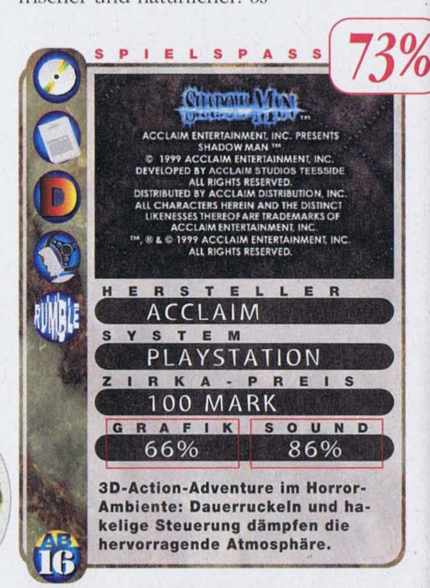
PS Nachdem Mike LeRoi (alias Shadow Man) in der letzten MAN!AC N64-Fans vor der drohenden Apocalypse rettete, dürfen nun auch Playstation-Anhänger in das Schattenreich abtauchen. An der Story hat sich nichts geändert: Das Böse in Form von Legion bedroht zusammen mit fünf grausamen Massenmördern die Welt der Lebenden. Als Zuflucht und Kommandozentrale dient ihnen das von Jack the Ripper erbaute Asyl; eine gigantische Kathedrale, die von einer dämonischen Maschine mit Energie versorgt wird und allen bösen Seelen eine Heimat bietet. Nur der Shadow Man hat die Macht, zwischen der Welt der Lebenden sowie der Welt der Toten zu wechseln und damit Legion samt Gefolge zu vernichten. Als Mike LeRoi/Shadow Man kämpft Ihr Euch in der Third-Person-Perspektive durch unwirkliche 3D-Szenarien, immer auf der Suche nach den dunklen Seelen. Diese lila-schwarz fluoreszierenden Überbleibsel menschlicher Grausamkeit sind der Schlüssel zu tieferliegenden Gebieten in Legions Reich. Nur wenn Ihr genügend davon sammelt, habt Ihr die Macht, Sargtore zu öffnen und so in andere Level zu gelangen. Den zahlreichen Angreifern (u.a. irre Kettensägenschwinger und wimmernde Zombies) tretet Ihr mit allerlei Waffen gegenüber: Neben Eurer Schatten-Pistole setzt Ihr in der Welt der Toten diverse Voodoo-Geräte wie Asson oder Baton ein, um die Monster zu erledigen. In unserer Dimension sorgen Schrotflinte sowie Maschinenpistole für Ruhe und Ordnung. Auf dem Weg durch die Schattenwelt helfen Euch Tätowierungen, vorher unerreichbare



Der Weg zum ersten Tatoo führt über die Pyramide (links unten). Die Stufen aktiviert Ihr mit fünf Schaltern.

Gebiete zu erkunden; wie z.B. das Tatoo Marcher, mit dem Ihr über Feuer und Lava laufen könnt. Diese müßt Ihr Euch allerdings in harten Kämpfen erst verdienen.

Unterschiede zur N64-Version liegen vor allem in Optik und Spielbarkeit. Die saubere Highres-Grafik wurde um viele Details abgespeckt, einige komplexe Levelkonstruktionen fielen der "Hardware-Schere" zum Opfer. So läuft "Shadow Man" auf der Playstation nur mehr mit einer Auflösung von 320x256 Pixel, verzerrte Texturen, Clipping-Fehler und Dauerruckeln inklusive. Auch die unpräzise Analog-Steuerung kann mit dem Nintendo-Schattenmann nicht konkurrieren. Sound und Sprachausgabe klingen dagegen (dank CD-Technik) frischer und natürlicher. *os*



! Das hat nicht einmal der böse Legion verdient: Die faszinierende Story samt cleverem Leveldesign blieb zwar erhalten, aber die Atmosphäre hat gegenüber der N64-Version stark gelitten. Schuld daran ist vor allem die ständig ruckelnde Lowres-Optik, die den Spielfluß oft stark hemmt. Heftige Schwankungen in der "Framerate" führen zu einer schwammigen Steuerung, die Euch zusammen mit ungünstigen Kameraeinstellungen des öfteren in den Tod stürzen läßt – das kann die Playstation besser, siehe "Soul Reaver". Trotz dieser Technik-Patzer bleibt unterm Strich ein gutes Action-Adventure, das mit toller Story, nicht-linearem Aufbau und hervorragender Soundkulisse punktet. Wer zwischen N64- und Playstation-Version wählen kann, entscheidet sich für erstere oder wartet auf die Dreamcast-Umsetzung.

OLIVER SCHULTES



Im Kampf mit einem fledermausartigen Wesen: Paßt auf, daß Ihr nicht vom schmalen Steg fallt!



Nur wenn Ihr die geforderte Zahl an dunklen Seelen gefunden habt, lassen sich die Sargtore öffnen.



Das Innere des Asyls ist durchzogen von dampfenden Rohrleitungen und glühenden Lavaseen

Andere Versionen

Den N64-Test findet Ihr in MAN!AC 10/99; die Dreamcast-Umsetzung folgt in Kürze.

Entwickler: Blue Planet Software, USA

The Next Tetris



Schwindelanfälle inklusive: Während der linke Spieler fröhlich stapelt, sieht sein Gegner gerade (zu) wenig.

PS "Tetris" ist und bleibt der Knobelspiel-Klassiker, für die Playstation gab es bisher jedoch nur etwas lieblose Umsetzungen des Spielprinzips. Hasbro will nun mit dem aus dem Atari-Lager hervorgegangenen "The Next Tetris" diese Lücke füllen. Neben dem klassischen Spielmodus, der sich auf das übliche Linienabbauen beschränkt, liegt der Schwerpunkt auf der "Next"-Variante: Ziel ist es hier, in einem Zeitlimit die unterste Reihe an "Müllsteinen" abzubauen. Dazu gibt es die sieben gewohnten Steinformen, aber mit mehreren Besonderheiten: Ein gewöhnliches "Tetramino" ist einfarbig und verhält sich wie ein ganz normales Teil. Ein "Multimino" dagegen setzt sich aus verschiedenfarbigen Steinen zusammen und fällt am Boden auseinander. Die Einzelteile rutschen nach unten durch, wenn dort passende Löcher in den Formationen sind – es sei denn, sie grenzen an gleichfarbige Blöcke an. In diesem Fall verschmelzen sie zu einem großen Gebilde, das natürlich nicht mehr so leicht nach unten wandert. Durch diese Systematik lassen sich schnell mächtige Abbaukombos erzielen, die für Punktelawinen sorgen und beim Zweispieler-Duell den Kontrahenten ärgern: Schafft Ihr es, zwei oder mehr Reihen zu entfernen, dreht sich die gegnerische Röhre um alle Achsen und stiftet Verwirrung. Für Solisten gibt es außerdem den Marathon-Modus ohne Zeitbeschränkung und ein Training mit 16 kniffligen Aufgaben. *us*

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

ULRICH STEPPBERGER

! Die Entwickler haben es mit den spielerischen Ergänzungen zu gut gemeint – was dem simpel-genialen Spielprinzip etwas schadet: Die Farbkomponente bei der Stapelei ist an sich eine gute Idee und reizt zum wiederholten Knobeln, für eine kurze Partie zwischendurch ist "The Next Tetris" aber zu komplex. Sehr schade, daß die zugänglichste Variante ("Score Marathon") und auch das lieblos präsentierte klassische "Tetris" nicht mal zu zweit spielbar sind. Deshalb gibt's auch kein Prädikat.

SPIELSPASS 83%
HERSTELLER: HASBRO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 38%
SOUND: 53%
RUMBLE
AB 6

Überarbeitetes "Tetris" mit komplizierter Spielmechanik und dünnen Mehrspieler-Modi: Der Reiz des Originals wird nicht erreicht.

Netter Gag am Rande ist der eingebaute CD-Player. Wenn Euch die "Next Tetris"-Musik nicht gefällt, wechselt Ihr kurzerhand auf diesen Menüpunkt und packt Eure eigene Musik-CD in die Playstation.

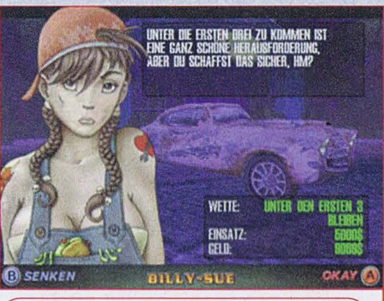


Produzent: Pierre Szalowski • **Spieldesign:** Patrick Fortier • **Programmierung:** Luc Dion, Dominic Couture,Jean-Francois Boilu u.a. • **Grafik:** Jean-Sébastian Morin, Bruno Serre, ERic Turmel u.a. • **Sound:** Eric Béuin, Antoine Bodens u.a.

Speed Devils



Jetzt heißt's: Ab durch die Beine! Hoffentlich hat der T-Rex keine Darmprobleme...



Die Wette gilt: Eure Konkurrenten wecken den Zocker in Euch – manchmal steht sogar Euer Wagen auf dem Spiel.

Für zwei Spieler

hat sich Ubi Soft fünf nette Spielmodi einfallen lassen. Neben dem normalen Duell gibt's u.a. eine Variante nach dem "Micro Machines"-Prinzip, d.h. Ihr müßt für den Sieg einen vorher festgelegten Vorsprung herausfahren. "Bei Angriff und Verteidigung" startet Ihr abwechselnd mit Vorsprung bzw. Rückstand und bekommt für die Zeit, in der Ihr in Führung liegt, Punkte. Am spaßigsten ist schließlich der direkte Kampf um's Geld: Wie in der Solospieler-Meisterschaft treibt Ihr bei Radarfallen, durch die schnellste Rennrunde und andere Erfolge Euer Dollarkonto in die Höhe.



Feuer unter'm Hintern: Der Nitro-Beschleuniger wird mit einem netten Spezialeffekt aktiviert.



Computerspielern dürfte „Speed Devils“ bekannt vorkommen – der Arcade-Racer basiert auf dem zehn Monate alten, leidlich erfolgreichen „Speed Buster“ für PC. Ubi Soft hat den Titel aber nicht 1:1 konvertiert, sondern in vielen Bereichen wie Strecken- und Fahrzeugdesign sowie bei den Spielmodi überarbeitet.
Im Mittelpunkt steht der Karriere-Modus: Ein steinreicher, arroganter Mäzen schenkt Euch in einer schwachen Minute einen klapprigen Ami-Schlitten, den er offensichtlich vor der Schrottpresse gerettet hat. Doch wenn der Magen knurrt, ist man nicht wählerisch. Also greift Ihr dankend zu und laßt Euch für die „Speed Devils“-Meisterschaft einschreiben. Ihr startet in der untersten von vier Klassen, in der Eure vier Gegner ähnlich schwach motorisiert sind wie Ihr. Das hindert die Großmäuler aber nicht vor markigen Sprüchen und aggressivem Fahrverhalten: Wollt Ihr an Eurem Widersacher vorbei ziehen, habt Ihr sofort eine Delle in der Breitseite. Da könnt Ihr auch selbst zur Tat schreiten und die Karre des andern von der Straße drängen. Doch Vorsicht: Euer Wagen repariert sich nicht von selbst. Ergo muß Geld her! Eine saftige Prämie bekommt Ihr nicht nur für gute Plazierungen, sondern auch für die schnellste Runde, die höchste Geschwindigkeit oder wenn Ihr am längsten geführt habt. Eine zusätzliche Einnahmequelle sind Radarfallen. Ja, richtig gelesen – bei der Polizei läßt sich kräftig Kasse machen. Werdet Ihr geblitzt, gibt's Geld.



Animierte Objekte wie unterschiedliche Fischarten außerhalb dieses Unterwassertunnels seht Ihr zuhauf

Habt Ihr ein paar Tausender zusammen, schaut Ihr beim Ersatzteilhändler vorbei. Hier verbessert Ihr Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Bremskraft, kauft die passende Bereifung für nasse oder verschneite Pisten und laßt Euch einen Nitrobeschleuniger einbauen. Da der Rennspielgott vor das Tuning jedoch die Reparatur gesetzt hat, baut Euer Händler gewünschte Ersatzteile nur in einen tiptop gepflegten Wagen ein – dafür muß Euer Geld also auch noch reichen. Riskant, aber lohnenswert sind Wetten, die Euch gelegentlich angeboten werden. Schafft Ihr es, unter die ersten drei zu kommen, an der zweiten Radarfalle Geld abzuräumen oder Euren Widersacher über die gesamte Renndistanz in Schach zu halten? Bei der „Vendetta“, einem Duell Mann gegen Mann, steht als Einsatz sogar Euer Wagen auf dem Spiel.
Habt Ihr in mehreren Saisons eine bestimmte Punktzahl zusammengefahren, winkt der Aufstieg in die nächste Klasse. Hier sind Eure Konkurrenten etwas schneller unterwegs, dafür steigen Preisgeld und Prämien. Nach ein paar Siegen solltet Ihr genügend Kohle gescheffelt



Wer veranstaltet denn mitten im Rennen den Elch-Test? Mit Eurem Sportwagen rast Ihr in ein tierisches Hindernis.









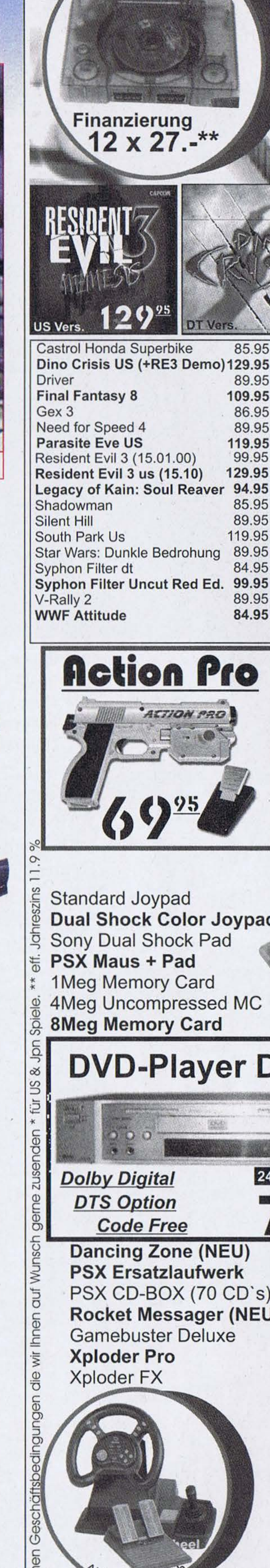
Der Karriere-Modus im Überblick: Von Eurer Werkstatt aus (links) kauft Ihr Ersatzteile (Mitte), schaut in Euren Trophäen-Schrank oder besucht den Autohändler (rechts).



Mehrere Spielmodi bringen Abwechslung in den Zweispieler-Alltag (siehe Randspalte). Leider ruckelt's an besonders effektreichen Stellen.

haben, um Euch von Eurem niederen Gefährt trennen und ein richtiges Auto kaufen zu können. Elf weitere Fantasie-Karossen stehen im Autohaus: Von der störrischen Ami-Kutsche über einen geländetauglichen Jeep bis hin zum superflachen Sportflitzer sind alle Klassen vertreten. Das Fahrverhalten ist dabei genauso unrealistisch wie unterschiedsarm. Ihr gleitet mehr als daß Ihr rollt, und jeder Wagen fährt sich ähnlich. Zum Glück sind die Strecken anspruchsvoller: Viele Hindernisse, plötzliche Richtungswechsel und knifflige Abkürzungen erfordern häufigen Bremseneinsatz und reaktionsschnelle Lenkmanöver. Auch wenn Ihr die Strecken zu kennen scheint, seid Ihr vor Überraschung nicht gefeit. Denn wer weiß schon im voraus, ob der riesige T-Rex in Hollywood nicht plötzlich mit dem Schwanz ausschlägt, oder an welcher Stelle der Area 51 das UFO abstürzen wird...

Zusätzlich zum normalen Wettbewerb bietet „Speed Devils“ einen Arcade-Modus, in dem Ihr bereits freigespielte Kurse direkt anwählt und Euch am Streckenrekord versucht. Dieser wird, wie Euer Spielstand, auf Euer Visual Memory gespeichert. Ein Minispiel für unterwegs fehlt allerdings ebenso wie Online-Unterstützung. *ts*



Wieder einmal zeigt sich, wieviel ein ausgeklügelter Meisterschaftsmodus zur Langzeitmotivation beitragen kann. In der „Arcade“-Variante ist "Speed Devils" ein cooles Spaß-Gerase, das wegen des simplen Fahrverhaltens aber nicht recht begeistern kann. Erst bei der packenden Jagd nach Ruhm und Reichtum seid Ihr mit Elan bei der Sache. Auf der Piste geht dank vieler animierter Objekte die Post ab, leider sind auch einige Langweiler-Strecken dabei. Außerdem stört mich, daß es während des Rennens nur selten zu Positionskämpfen mit Euren lebhaften Konkurrenten kommt – "Ridge Racer Type 4" zeigt, daß es auch besser geht. Technisch gibt's bis auf dezent Ruckeleinlagen im Zweispieler-Modus nichts auszusetzen; die hochglanzpolierten, oft zerbeulten Karossen sehen gar zum Verlieben aus!

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 78%

Ubi Soft – SPEED DEVILS

HERSTELLER	UBI SOFT
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	77%
SOUND	64%

Gelungener Arcade-Racer mit spektakulären Strecken, motivierendem Karriere-Modus und Schwächen im Fahrverhalten.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Konami, J

Hybrid Heaven



Puff! Mit Eurer Blaster-Kanone räumt Ihr lästige Überwachungsdronen und explosive Bodenroboter aus dem Weg.



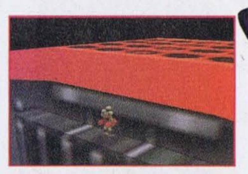
Highres-Optik mit Dauerruckeln: Spielt Ihr längere Zeit am Stück, solltet Ihr auf dieses Feature verzichten!



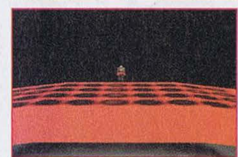
Der Zweispieler-Modus in Lowres-Auflösung: Importiert Eure aufgepowerten Charaktere von der Memory Card.



Habt Ihr Euren Modul-Schlucker mit einem Expansion-Pak auffrisiert, könnt Ihr nach dem Einschalten der Konsole ein witziges Intro bewundern: Ein winziger Mutant krabbelt über die Speichererweiterung, während die Kamera hin- und herzoomt.









Ein U-Bahn-Tunnel in Manhattan, New York: Zwei schwarzgekleidete Sonnenbrillenträger bewachen einen indianisch anmutenden Hünen, der plötzlich eine Waffe zückt und einen Passanten niederstreckt.
Mit dieser geheimnisvollen Intro-Sequenz beginnt Konamis ungewöhnlicher Genre-Mix aus 3D-Action-Adventure und prügelorientiertem Echtzeit-Strategiespiel. Anfangs steckt Ihr in der Haut des Todesschützen Diaz, der einer Verschwörung um den amerikanischen Präsidenten auf der Spur ist. Im Laufe des Abenteuers erfahrt Ihr, daß eine außerirdische Rasse eine stille Invasion plant und den mächtigsten Mann der Welt durch einen Hybriden aus Mensch und Alien ersetzen will. Doch nicht nur die Story nimmt überraschende Wendungen, auch Euer Äußeres wechselt: Wohlgesonnene Gargatuans geben Euch Eure wahre Identität zurück – fortan bestreitet Ihr als Secret-Service-Agent Johnny Slater das Abenteuer.
Eure Feinde lassen Euch natürlich nicht ohne Widerstand durch die unterirdische Basis streifen: Überwachungsdronen, Lasersperren und grauenvolle Mutationen stellen sich in den Weg. Trefft Ihr auf einen Gegner, kommt das komplexe Kampfsystem in's Spiel. Über Textmenüs wählt Ihr u.a. zwischen Angriff, Verteidigung oder Item benutzen. Entscheidet Ihr Euch für's Prügeln, dürft Ihr z.B. mit Schlägen, Tritten und (selbstgebastelten) Combos kräftig austeilen – allerdings nur solange Euer Energiebalken gefüllt ist. Erledigt Ihr fleißig Monster, steigen rollenspielmäßig Eure Charakterwerte. Haut Ihr gar einen ganz dicken Brocken von den Beinen, erlernt Euer Held neue Moves. Neben diesen Nahkampftechniken könnt Ihr auch diverse Schußwaffen einsetzen, die Ihr in den Gängen findet. Seid Ihr vom Gefecht angeschlagen, bringen in Kisten versteckte Energiekapseln oder verstreute Speicherpunkte Eure Gesundheit auf Vordermann. In den Gewölben müßt Ihr nicht nur gegen widerliche Mutanten bestehen, sondern vereinzelt auch simpel gestrickte Rätsel lösen – wie farblich gekennzeichnete Schalter zerstören, um die entsprechenden Energiebarrieren auszuschalten. Habt Ihr die Orientierung verloren, blendet Ihr mit dem B-Knopf eine rotierende Umgebungskarte ein oder verschafft Euch Überblick via Ego-Perspektive. Im Zweispieler-Battle-Modus könnt Ihr schließlich gegen die erspielten Charaktere Eures Freundes antreten. *os*

"Hybrid Heaven" ist ein Musterbeispiel, wie man ein interessantes Spielkonzept schlampig umsetzt. Die packende Mischung aus strategiebetontem Kampfsystem mit erweiterbarem Schlagrepertoire und spannender Story wird durch den öden Spielablauf verdorben. Die triste Optik (fade Texturen gepaart mit ruckliger Highres-Grafik) erzeugt im Zusammenspiel mit den simplen Schalterrätseln und den zum Finale nicht enden wollenden Prügelorgien schnell Langeweile. Das einfallslose Leveldesign nervt durch kilometerlange Röhrensysteme und Aufzugverwirrspiel zusätzlich. Schließlich führen rasch wechselnde Kameraeinstellungen bei hektischen Fluchtszenen zu unfreiwilligen Abstürzen. Unerschrockene Strategie- und Adventure-Fans dürfen trotzdem einen Blick auf Konamis innovativen Titel werfen – allerdings nur in Lowres!

OLIVER SCHULTES



SPIELSPASS 58%

HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 120 MARK
GRAFIK: 53%
SOUND: 60%

Genre-Mix mit Design-Patzern: Langatmige Level, Endlos-Kämpfe und triste Optik verderben den Spaß am Abenteuer.









Die Bildfolge zeigt Euch einen typischen "Hybrid Heaven"-Kampf: Lauft auf den Gegner zu und drückt die A-Taste. Sucht in den Menüs die passenden Hiebe aus und seht Euch in Ruhe den Angriff an. Stärkere Feinde hinterlassen manchmal neue Moves oder Combos.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



918-0 Δ Fax 030-399 031 57 Δ www
SUPERCHIP®
- SYPOC-Tech. √
- spielt Importe +++ √
- für alle Modelle √
- 100% getestet √
- Stealth-Modus √
- incl. Einbaupläne √
- FinalFantasy8 kompatibel √
1001
Stück 15 DM
3 St. je 12 DM
5 St. je 7,80 DM
10 St. je 5,90 DM
25 St. je 5,56 DM
50 St. je 4,98 DM
EXCLUSIV
SUPERCHIP EINBAUPLATINE
- Zeit sparen √
- kein Vorlöten √
- Chip wird gesockelt √
- Kabelenden verzinnt √
Tip: Beim Kauf von Chips kostet die Platine nur je 2 DM
1004
Stück 5 DM
15 St. je 3,50 DM
SCART-BOX 1 AUF 5
4100
25 DM
INCL. 2 SCART-SCART-KABEL
1305 COBRA GUN
- kompatibel zu "STIRB LANGSAM" √
- kompatibel zu "AREA 51" √
- kompatibel zu "JUDGE DREAD" √
- kompatibel zu "CRYPT KILLER" √
28 DM
3006 MULTITAP
- kollektiver Spielspaß √
- 5-Spieler gleichzeitig √
- original SONY √
68 DM
1600 28 DM
PSX PAL-BOOSTER
- konvertiert NTSC auf PAL √
- liefert Chinch-Audio + Video √
- Incl. Antennenkabel √
1500 RF-MODULATOR
28 DM
- PlayStation an Antenneneingang √
- Antennensignal wird durchgeschliffen √
- kein Umschalten notwendig √
EXCLUSIV
Ramnet
- kopiert Memorycards √
- zwei Memorycardslots √
- PC-Schnittstelle √
- inclusive PC-Anschlusskabel √
- DexDrive™ kompatibel √
- Mit DOS und Windows Software √
- Spielstände auf PC sichern √
- Internet-Spielstände kompatibel √
- Batterie- oder Netzbetrieb √
49,99 DM
3049
ORIGINAL
JAM!!
3179
AIMS
129,99 DM
JAM!!
NBC EUROPE
- PlayStation an PC Monitor √
- Jedes Videosignal anschließbar √
- PAL/NTSC-Kompatibel √
- S-Video-Eingang √
EXCLUSIV
KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS
8 MB (120 Block) 22,99 DM 1708
24 MB (360 Block) 34,99 DM 1724
40 MB (600 Block) 41,99 DM 1740
56 DM (840 Block) 49,99 DM 1756
72 MB (1080 Block) 59,99 DM 1772
MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION
- mit LCD-Display √
- absolut Datensicher √
- keine Verzögerung √
2 MB (30 Block) 18 DM 1802
3 MB (45 Block) 27 DM 1803
4 MB (60 Block) 36 DM 1804
6 MB (90 Block) 48 DM 1806
8 MB (120 Block) 58 DM 1808
1701
1 MB MEMORYCARDS
in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM
STANDARD-JOYPAD
- das ideale Zweitpad √
- mit Zeitlupe und Dauerfeuer √
- ergonomisches Design √
1220
8 DM
EXCLUSIV
GAME ENHANCER
- Schummelmodul √
- Importfunktion √
- komplett englischsprachig √
- eigene Codes eingeben √
- speichert bis zu 500 Codes √
- Baugleich PS Hacker, Game Hunter... √
- Incl. Feder √
3128
3149
ARPEX
19,99 DM
49,99 DM
ARPEX
- Verbindungsmodul PlayStation + PC √
- Verbindung über (fast) jedes Modul √
- Anschluss an PC-Druckerschnittstelle √
- Cheateingabe über PC √
- Cheatsuche über PC √
- Cheatmanagement am PC √
- Updatemöglichkeit über PC √
- Memorycard-Manager über PC √
- Incl. deutscher Windows95-Software √
3129
DAS ORIGINAL
SET NUR 49,99 DM
ACTIVATOR
- deutsches Schummelmodul √
- spielt Importe ab √
- 500 deutsche Codes enthalten √
- deutsche Bedienungsanleitung √
- Lieferung incl. Cheatheft und RGB-Kabel √
- kompatibel mit FinalFantasy 8 √
- kein Garantieverlust √
EXCLUSIV
VIRTUAL GUN®
- die ultimative Waffe √
- sieht aus wie echt √
- realistische Rückschlagfunktion √
- der Schlitten der Waffe bewegt sich √
- kompatibel zu allen Pistolenspielen √
- sehr zielgenau √
- incl. Gcon-Adapter √
3119
119 DM
EXCLUSIV
3059b
39,99 DM
PSX-GEHÄUSE
- der neue coole Look √
- für jede PSX (ausser 1002) √
- incl. deutsche Anleitung √
- einfacher Umbau √
BLAUTRANSPARENT
SCHWARZTRANSPARENT
EXCLUSIV
3059s
39,99 DM
INTERNET-INFOPOOL: WWW.ACTIVATED.DE
RGB-KABEL MIT ENTSTÖRFILTER 1100 9 DM
LINKKABEL
METER 7 DM 1109
5 METER 38 DM 1175
METER 98 DM 1130
JOYPADVERLÄNGERUNG MIT SHOCKUNTERSTÜTZUNG
1292 7 DM
1110
RGB-KABEL MIT ZUSÄTZLICHEN AUDIO-CHINCHSTECKERN UND G-CON BUCHSE 15 DM
3007
PSX MAUS
18 DM
1101 18 DM
SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE +RGB-KABEL
3034
34,99 DM
ACT-PAD
EXCLUSIV
BESTELLHOTLINE 030-399 918-0
HEUTE BESTELLT-HEUTE ZUR POST!
PlayStation MP3 Player
- MP3 Musikstücke abspielen √
- MP3-CDs auf Playstation anhören √
- locker über 100 Songs auf 1 CD √
- über 13 Stunden Musik auf einer CD √
- Playlists auf Memorycard abspeichern √
- alle normalen CD-Player Funktionen √
- vorbereitet für Infrarotfernbedienung √
- Bedieneroberfläche auf Fernseher √
MP3 ACTIVATOR
vorn seite hinten
149,99 DM 3349
ps∆mp³
PARALLELPORT-BAUSATZ FÜR PSX 9002
49,99 DM 9149
JETZT VORBESTELLEN
CHEATHEFT
- über 3500 Cheats & Codes √
- für Gamebuster, Activator usw. √
- Tips und Tricks √
- Ultragünstig √
3148
14,80 DM
LADENGESCHÄFT: LEVETZOWSTR. 12A IN 10555 BERLIN
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAXABRUF 030-399 031-58

Entwickler: Climax Graphics, J

Blue Stinger


Mit letzter Kraft: Je mehr Prügel Eliot einsteckt, desto schwächer wird er. Tief gebeugt schleppt er sich hier voran.


Nur 40 Minuten bleiben Euch, um ein Herzmittel für den Supermarkt-Angestellten aufzutreiben. Eine dicke Belohnung winkt!


Der Mann für's Grobe: Mit schwerem Gerät geht Dogs gegen die ekelhaften Mutanten vor.

Größter Kritikpunkt an der japanischen Version von "Blue Stinger" waren die vielen unübersichtlichen Kameraeinstellungen. Um eine filmartige Atmosphäre zu schaffen, wurde die Perspektive stetig umgeschaltet. Leider kam es dadurch häufig zu unfairen Situationen und ungünstigen Blickwinkeln. In der PAL-Version befindet sich die Kamera dauerhaft hinter dem Helden. Das fördert zwar die Übersichtlichkeit, nimmt aber einiges an Filmflair. Zudem kommt es in engen Räumen und Gängen immer noch zu unfairen Situationen.


Schuß in's Blaue: In einigen engen Passagen müßt Ihr auf Verdacht ballern.

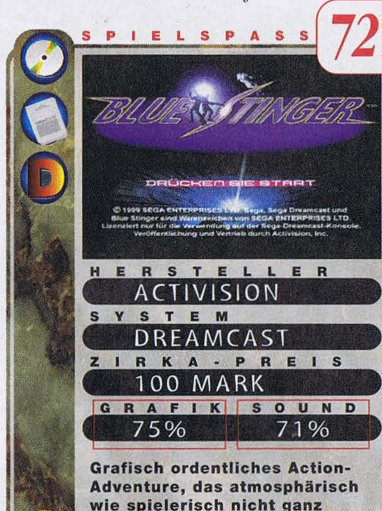

Nur die Texte wurden eingedeutscht, die Sprachausgabe ist englisch.

Die Sprachausgabe ertönt leider in englisch, dafür werden wir von PAL-Balken verschont.

"Blue Stinger" beginnt wie alle seine Genre-Kollegen: Mysteriös. Nachdem ein außerirdisches Artefakt auf einem kleinen Eiland im Golf von Mexiko eingeschlagen hat, geschehen seltsame Dinge im dortigen Forschungszentrum. Bizarre, vielarmige Mutanten und monströse Bestien tauchen auf; mit der Folge, daß die meisten Bewohner grauenhaft zugerichtet in der Gegend herumliegen. Rein zufällig verschlägt es den jugendlichen Helden Eliot G. Ballade auf die Insel, ihm zur Seite stellt sich der bullige Seemann Dogs Bower. Ihr schlüpft in die Haut eines der beiden Protagonisten (wobei Ihr im Spielverlauf beliebig die Figur wechseln könnt), um dem dunklen Geheimnis der Insel auf den Grund zu gehen.
In Third-Person-3D wandert Ihr durch Hafenanlagen, Straßen und Gebäude der verlassenen Forscherstadt, stets von blutgierigen Monstern bedrängt. Zunächst läßt sich diesen nur mit Fäusten und Füßen der Garaus machen, schon bald bekommt Ihr aber ein ganzes Arsenal an Kriegsgerät an die Hand. So findet Ihr einfache Feuerwaffen mit zugehöriger Munition oder kauft an Automaten dicke Wummen wie Gattling-Gun und Napalm-Werfer. Das nötige Kleingeld stammt von den Feinden, nach deren Ableben sich ein Münzregen auf den Boden ergießt. Die massigen Zwischen- und Endmonster hinterlassen entsprechend mehr Mäuse oder die für Euer Fortkommen wichtigen Schlüsselkarten. Um das Öffnen von Türen dreht sich nämlich der Großteil der Rätsel: Schalter umlegen, Schlüssel finden oder Zahlencodes eintippen bestimmen neben Monster massakrieren den Spielablauf. Bei der Erfüllung mancher Aufgaben habt Ihr auch mit einem knappen Zeitlimit zu kämpfen; sei es, daß Ihr für jemanden ein Medikament auftreiben müßt oder Euer eigenes Leben durch Kälte, Hitze oder Luftmangel bedroht wird. Leidet Ihr Schaden, so wirkt sich die angekratzte Gesundheit direkt auf Eliot bzw. Dogs aus, die erbarmungswürdig durch die Gegend humpeln. Gottseidank gibt's an den Automaten Energiedrinks und Sandwiches, mit denen Ihr die beiden wieder hochpäppelt. Springen gehört übrigens nicht zu Eurem Repertoire, dafür dürft Ihr baden gehen und Kisten verschieben. *sf*

Auch wenn es an Genre-Perlen wie "Resident Evil" nicht 'rankommt, ist das Action-Adventure von Climax Graphics sicher kein schlechtes Spiel. Dank interessanter Hintergrundgeschichte, einer Vielzahl Waffen sowie der hübsch und einfallsreich inszenierten Spielumgebung fesselt einen "Blue Stinger" ein gutes Weilchen an den Dreamcast. Ärgerliche Patzer im Design trüben die Spielfreude aber nicht unerheblich. So kann die, gegenüber der Japan-Version veränderte Kameraführung problematische Sichtwinkel immer noch nicht ganz ausmerzen. Und im Widerspruch zur teils effektreichen und detailliert gezeichneten Grafik bewegen sich die Polygonhelden so steif, als seien sie einem Marionettentheater entsprungen. Ein Mangel an spielerischer Vielfalt tut sein übriges, daß der anfängliche positive Eindruck zu rasch verblaßt.

STEPHAN FREUNDORFER

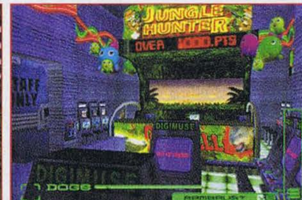


SPIELSPASS 72%

HERSTELLER: ACTIVISION
SYSTEM: DREAMCAST
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 75%
SOUND: 71%

Grafisch ordentliches Action-Adventure, das atmosphärisch wie spielerisch nicht ganz überzeugen kann.

AB 16



Gut ausgestattet: Supermärkte und Läden der verlassenen Forschungsstation bieten alles, was sich der Kunde wünscht. Die meisten Gegenstände findet Ihr allerdings nicht einfach, sondern kauft sie für bare Münze an den vereinzelt aufgestellten Automaten.

Andere Versionen
Die Import-Version wurde in MAN!AC 6/99 mit 71% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Pure Entertainment, GB

Rat Attack



Vor 40 Jahren wurden die Labor-Ratten Washington und Jefferson in's Weltall geschossen. Eigentlich sollte dies ein Trip ohne Wiederkehr sein, doch die beiden mutierten Nager überlebten die Reise und haben jetzt nur noch ein Ziel – Herrschaft der Ratten auf dem Planeten Erde. Aber acht tapfere Katzen stellen sich unter Leitung von Professor Julius der Invasion entgegen...
Insgesamt müßt Ihr über 50 bildschirmgroße Level von einer bestimmten Menge Ratten säubern. Dazu wählt Ihr einen von sechs tierischen Helden, die alle mit unterschiedlichen Werten in Schnelligkeit, Energie und Erattikatorlänge in die Schlacht ziehen. Zur Grundausstattung gehört eben dieser Erattikator, mit dem Ihr ein leuchtendes Bändigungsfeld aufzieht und Ratten innerhalb der Schleife einfangt. Um die Nager endgültig loszuwerden, müßt Ihr mit Eurer Fracht das Destruktorfeld berühren.
Erledigt Ihr mehrere Tiere auf einmal, erscheint in der zoomenden 3D-Arena ein Extra, wie z.B. Speed-Up oder Schild. In den einzelnen Abschnitten stehen diverse Einrichtungsgegenstände, über die sich die Nager hermachen. Schaffen es die Viecher, das gesamte Mobiliar zu zerstören, müßt Ihr den Level von vorn beginnen. Werdet Ihr von einer Ratte berührt oder latscht Ihr in eine Falle, verliert Ihr neben Energie auch alle gefangenen Tiere. Bis zu vier Spieler dürfen in verschiedenen Mehrspieler-Modi um den Sieg kämpfen. *os*

Habt Ihr die geforderte Zahl an Ratten gefangen, erscheint ein Tor zum nächsten Level.



Statt Spaß nur Frust: Zwei Spieler im verzweifelten Kampf mit den unzähligen Weltraumnagern.



"Rat Attack" hat alle Ansätze für das "Einmal geht noch"-Syndrom: Hochauflösende und flüssige 3D-Optik (512x256 Pixel), witzige Charaktere, viele Extras und hübsch designte Levels. Zudem wirken sich die unterschiedlichen Eigenschaften der Katzen deutlich auf das Spielgeschehen aus – positiv für die Langzeitmotivation. Leider zieht der Schwierigkeitsgrad in höheren Arenen dermaßen an, daß meist nur Glück über Erfolg oder Mißerfolg entscheidet – wenn zwanzig gefräßige Nager durch ein Gebäude huschen auch kein Wunder. In den Mehrspieler-Modi geht die Übersicht komplett den Bach runter: Mit winzigen Spielfiguren rennt Ihr wie aufgescheuchte Hühner durch vertrackte Level und verliert ein Leben nach dem anderen, bis Ihr das Pad genervt in die Ecke feuert.



OLIVER SCHULTES

Andere Versionen
Die N64-Umsetzung erscheint im November.



Entwickler: Criterion, GB

Trickstyle



Durch diese Gasse müßt Ihr kommen: Manche Strecken vermitteln den Eindruck einer futuristischen Innenstadt sehr gut, auch wenn animierte Objekte eher selten sind.



Herrliche Lichteffekte freuen den Tester. Weniger hübsch: Bei zwei Spielern ruckt's gelegentlich – unverständlich!

Wie der Hackl Schorsch: Mit dem Rücken auf dem Brett aktiviert Ihr den Turbo, habt dabei aber Lenkprobleme.

Als Gimmick hat Entwickler Criterion ein Minispiel zum Mitnehmen eingebaut. Es handelt sich dabei allerdings um nichts anderes als das altbekannte "Snake" bzw. "Tron", das auch auf diversen Nokia-Handies als Unterhaltung für Zwischendurch zu finden ist. Über den entsprechenden Menüpunkt speichert Ihr das Spiel auf Eurem Visual Memory und könnt es dann unterwegs zocken.

Hover-Riding ist der populärste Sport der Zukunft. Jeder Jugendliche des 22. Jahrhunderts träumt von Ruhm und Erfolg in der Trickstyle Pro Tour – dank Acclaims Dreamcast-Debüt kann der Traum schon heute in Erfüllung gehen! 15 spektakuläre Strecken führen quer durch London, Manhattan und Tokio. Zu Beginn lernt Ihr im Trainingsparcours die Grundlagen des Hover-Ridings sowie erste Tricks. Legt Ihr Euch z.B. mit dem Rücken auf's Brett, beschleunigt Ihr enorm, könnt aber kaum mehr lenken.



Hoch und runter: An bestimmten Rampen müßt Ihr Euch in Sekundenbruchteilen um 180° drehen.

Mit dem „Boogie Drill" stürzt Ihr kopfüber nach vorn und durchbrecht so Glasscheiben oder räumt Gegner aus dem Weg. Außerdem beherrscht Ihr Sprünge und Drehungen – aber das konnten ja schon Eure skate- und snowboardenden Urahnen. Habt Ihr ein fortschrittlicheres Board unter den Stiefeln, zaubert Ihr gar spektakuläre Backflips und Monsterjumps in die Stratosphäre. Da Eure vielfältigen Fähigkeiten in Rennen verschenkt wären, werden Bonus-Wettbewerbe veranstaltet, bei denen Ihr Extras oder besagte Luxus-Bretter ergattern könnt. So geht Ihr z.B. in einer Halbkugel mit atemberaubenden Stunts auf Punktejagd, fahrt gegen Euren Trainer ein Wettrennen auf der Buckelpiste oder spielt in den Hinterhöfen von New York Sci-Fi-Fußball.
Im Vordergrund stehen jedoch die Rennbewerbe, bei denen Ihr gegen fünf Konkurrenten um den Sieg und damit den Zugang zur nächsten Strecke kämpft. Großflächige Pisten mit Rampen, Quaterpipes und verzwickte Abkürzungen erfordern perfekte Board-Beherrschung, was dank der direkten Steuerung nicht allzu schwer ist. Manchmal kommt Euch sogar ein Fahrzeug entgegen, in der U-Bahn z.B. müßt Ihr damit immer rechnen. Eure Gegner lassen Euch meistens in Ruhe, echter Duell-Charakter kommt eher selten 'rüber.
Ein Streckenhighlight sind Rodelschienen, die Euch bei korrekter Anfahrt in die Lüfte hieven und den Weg verkürzen bzw. den Zugang zu Extras ermöglichen. Akustisch bietet "Trickstyle" coole Sprüche der Athleten und fetzigen Elektronik-Sound. *ts*

Wahnsinn, wieviele coole Stunts in "Trickstyle" stecken. Bis Ihr auch nur die Hälfte der Moves gesehen habt, vergeht eine Ewigkeit. Klasse auch die optisch und architektonisch gelungenen Pisten mit (versteckten) Abzweigungen und spektakulären Konstruktionen. Die "Challenges" sind eine nette Abwechslung zum Rennalltag, hätten aber gerne etwas umfangreicher sein dürfen. Es fehlen vor allem mehr Modi, in denen die Stunts wirklich gefordert werden. Immer nur in der Bowl auf Punktejagd gehen wird selbst bei "Trickstyle" schnell eintönig und bei den Rennen kommt Ihr mit wenigen Moves zum Sieg. Leider sind Eure Boards allesamt etwas lahm, selbst bei Turboeinsatz kommt kein richtiges Geschwindigkeitsgefühl auf. Auch technische Schwächen trüben den Gesamteindruck, vor allem das Ruckeln bei Zweispieler-Duellen stört gewaltig.

THOMAS SZEDLAK



SPIELSPASS 77%

HERSTELLER	
ACCLAIM	
SYSTEM	
DREAMCAST	
ZIRKA-PREIS	
110 MARK	
GRAFIK	SOUND
77%	72%

FX-gespickte Hoverboard-Rennen mit tollen Stunts und eingängiger Steuerung. Leider fehlt der finale Feinschliff.

AB 6



Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint zeitgleich, weitere Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND

Der SEGA-Spezialist!

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



494,-

Dreamcast — am 14. Okt. '99 bei uns !

PORTOFREI*

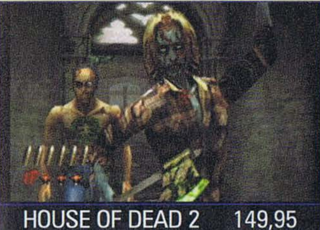
GLEICH VORBESTELLEN, UND DREAMCAST-ARTIKEL ERHALTEN SIE VERSANDKOSTENFREI!*

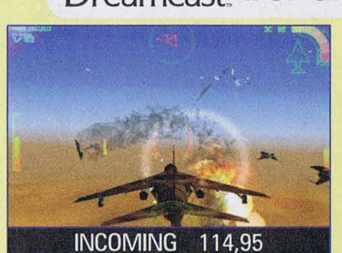
DREAMCAST

DREAMCAST 494,-
DT. VERS., INKL. MODEM
CONTROLLER ORIG. 59,95
CONTR.-VERLÄNGERUNG 19,95
DREAMCAST-STICK ORIG.94,95
KEYBOARD ORIG. 59,95
VMU-CARD ORIG. 59,95
RACING CP (LENKRAD) 124,95
FERRARI SHOCK 2 124,95
VIBRATION PACK ORIG. .49,95
AV-KABEL 19,95
SCART-KABEL ORIG. . . .49,95
SCART-KABEL 24,95
SUPER-RGB-KABEL 29,95


TRICK STYLE 94,95

AERO WINGS 94,95
BILLARD NIGHTS 84,95
BLUE STINGER 94,95
BUGGY HEAT 94,95
DYNAMITE COP 2 94,95
FORMULA ONE (NOV) . .114,95
HOUSE OF THE DEAD 2 .149,95 (INKL. GUN)
HYDRO THUNDER 109,95
INCOMING 114,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) .94,95
MARVEL VS. CAPCOM . .99,95
METROPOLIS MS-R . . .114,95


HOUSE OF DEAD 2 149,95


INCOMING 114,95

MILLENIUM SOLDIER - EXPENDABLE .99,95
NBA 2000 (NOV) 94,95
PENPEN 99,95


METROPOLIS MS-R 114,95

PLASMA SWORD (DEZ) .99,95
POWER STONE 94,95
RACING SIMULATION 2 .99,95
READY 2 RUMBLE BOX. 109,95
RED DOG (NOV) 94,95
RENEGADE RACING(NOV)89,95

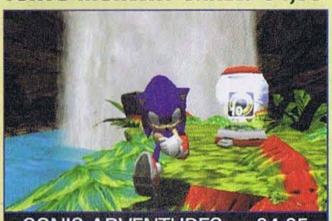
POWER STONE 94,95

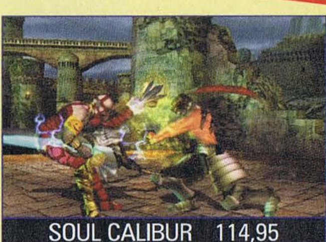
SEGA BASS FISHING . .189,95 (INKL. CONTROLLER) (NOV)
SEGA RALLY 2 114,95
SHADOWMAN 99,95
SLAVE ZERO (NOV) 99,95
SNOWSURFERS (NOV) . .94,95 - COOL BOARDERS DC
SONIC ADVENTURES . . .94,95


RACING SIMULATION 2 99,95


SEGA RALLY 2 114,95

SOUL CALIBUR (NOV) .114,95
SOUTHPARK LUV SHACK .99,95
SPEED DEVILS 94,95
STUNT GP (NOV) 94,95
SUPERCROSS 2000 . . . .99,95 FEAT. JEREMY McGRATH
SUZUKI ALSTARE RACER .94,95
TOKYO HIGHWAY CHALL. 94,95


SONIC ADVENTURES 94,95


SOUL CALIBUR 114,95

TOY COMMANDER 94,95
TRICK STYLE 99,95
UEFA STRIKER 99,95
VIRTUA FIGHTER 3 TB . .94,95
WORLD LEAGUE SOCCER .94,95
WORMS ARMAGEDDON .94,95
WWF ATTITUDE (DEZ) . .99,95


EXPANDABLE - MILL.SOLD. 99,95

Sammler und Schnäppchenjäger aufgepasst:

folgende SEGA-Saturn-Spiele für nur

- OLYMPIC SOCCER – SEGA MAGAZIN 10/96: 79% – 2,95
- CHAOS CONTROL – 2,95
- ROBO PIT – 4,95
- STARFIGHTER 3000 – 9,95
- THUNDERHAWK 2 – SEGA MAGAZIN 1/96:93% – 9,95
- NBA LIVE '98 – SEGA MAGAZIN 3/98: 78% – 9,95
- PARODIUS DELUXE – MEGA FUN 9/95: 84% – 14,95
- NHL POWERPLAY – SEGA MAGAZIN 9/97: 86% – 19,95
- SHELLSHOCK – SEGA MAGAZIN 6/96: 87% – Die Nr. bei 3D-Vehikel-Action
- BLAZING DRAGONS – SEGA MAGAZIN 10/96: 81% – Adventure - komplett in deutsch – 19,95
- BLAM! MACHINEHEAD – SEGA MAGAZIN 11/96: 86% – 19,95
- 24,95
- CROC - LEGEND OF GOBBOS – SEGA MAGAZIN 12/97: 82% – 39,95

Nur solange Vorrat reicht, da zum Teil nur noch kleine Stückzahlen !

Sonderaktion: Bei Bestellung von 3 Spielen aus diesem Kasten erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl kostenlos!

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
0049 931 35 45 288
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: 1 DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI**. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI**. BESTELLANNAHME 9.00-20.00 UHR, SA. 10.00-16.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



0931 35 45 223

WWW.LOGON.DE/KRANZ — oder 0180 5211844

Fax: 0931/571602

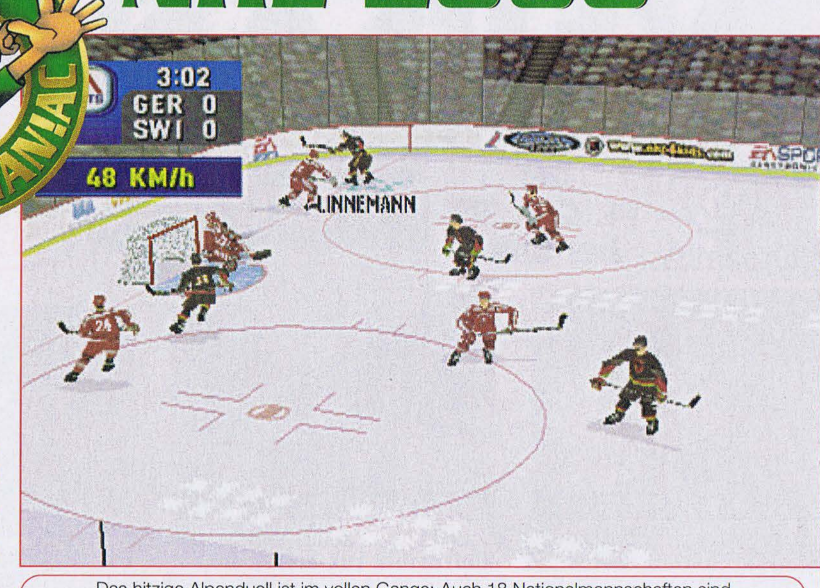
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) oder Kreditkarten (nur Mastercard oder Visa): DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

Zusätzliche Bestell-Hotline 0931 35 45 2..

Produzenten: Rory Armes, Bill Kim, Louise Read u.a. • Spieldesign: Jeff Buchwitz, Jay Bulbrook, Mitch Cleroux u.a. • Programmierung: Chris Deas, Mike Heilemann, Alan Hughes u.a. • Grafik: Taylor Moore, Tom Raycove u.a. • Sound: Doug Hollinrake, John Jacyna, Jeff Mair u.a.

NHL 2000



Das hitzige Alpenduell ist im vollen Gange: Auch 18 Nationalmannschaften sind wählbar, bis auf in der NHL tätige Spieler sind die Namen jedoch fiktiv.



Baukasten: **Beim Entwurf eigener Spieler legt Ihr in "NHL 2000" weniger Augenmerk auf Äußerlichkeiten, die durch die wuchtige Montur sowieso nicht zu sehen wären. Dafür könnt Ihr nun auch bestimmen, ob Euer Eigenbau-Profi bereits Berufserfahrung und das Zeug zum Führungsspieler hat.**



Passen Euch die Original-Cracks nicht, bastelt Ihr Euch individuelle Spieler.



Passen leicht gemacht: Auch EA setzt auf alternative Zuspielarten über die Zuweisung der Knöpfe auf die Spieler.



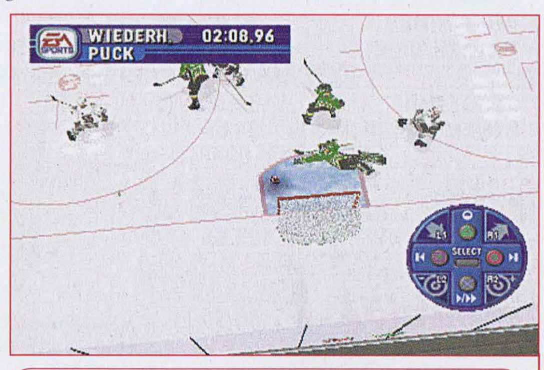
Kein Eishockey ohne zünftige Prügeleien: Nach der Klopperei bekommen beide Streithähne eine fünfminütige Denkpause.

Auch im Jahr 1 nach Gretzky gibt es eine Neuauflage der EA-Puckjagd: Wie gehabt wurden in „NHL 2000" alle Vereinswechsel berücksichtigt, außerdem gesellt sich mit den Atlanta Thrashers ein neues Expansion-Team dazu. Patriotische Fans toben sich mit 18 Nationalmannschaften aus.

Das Training der 99er-Auflage wurde entsorgt, zur Wahl steht dieses Jahr neben Freundschaftsspielen und einem Turnier auch wieder eine Runde Penaltyschießen. Außerdem winkt natürlich eine komplette NHL-Saison über maximal 82 Spieltage oder der direkte Einstieg in die Playoffs. Ist der Stanley-Cup vergeben, könnt Ihr auf Wunsch Eure Mannschaft eine weitere Spielzeit betreuen und nehmt am Draft und "Free Agent"-Verhandlungen teil.

Habt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Regelauslegung auf Euren Geschmack abgestimmt, geht es an die Mannschaftsaufstellung: Der Teamreport zeigt Euch, welche Kufencracks gerade einen guten oder schlechten Lauf haben. Vor dem Match stellt Ihr so die fähigen Spieler in Eure Lieblingssturmreihe um und verbannt die Pechvögel ganz aus dem Kader. Auf dem Eis werden zudem die besonders guten Checker durch einen roten Namen angezeigt: Soll ein Gegner unsanft vom Puck getrennt werden, sind diese Cracks am besten geeignet.

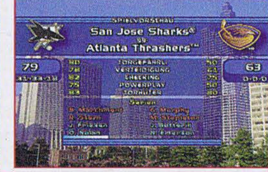
Ansonsten wurde die Steuerung von „NHL 2000" arcadelastiger ausgelegt als in den Vorgängern: Standardaktionen wie schnelle One-Timer und Bodychecks sind wie gewohnt ausführbar, komplizierte Spezialmanöver einzelner Superstars wurden dagegen gestrichen. Dafür dürft Ihr nun per Dreiecks-Knopf besonders kräftig rempeln (Verletzungen und Prügeleien lassen sich in ihrer Häufigkeit einstellen) oder halbautomatisch ausweichen. Fliegende Taktikwechsel während des laufenden Spiels sind nicht mehr möglich, dafür ist R2 nun für das erstmals eingesetzte Icon-System reserviert: Dabei wird jedem computergesteuerten Mitspieler ein Symbol zugeordnet, mit dem Ihr gezielt zu diesem Crack wechseln oder passen könnt. *us*



Gleich zappelt der Puck im Netz: Die komfortable Wiederholung erlaubt Analysen aus allen Blickwinkeln.







Gewohnt edel aufgemacht sind die zahlreichen Options- und Statistikbildschirme: Vom monatlichen Matchplan (links) über Spielerportraits (Mitte) bis zur Teamvorstellung (rechts).

Nach dem dezent mißglückten „NHL 99", das unter der ruckligen Grafik litt, hat sich EA auf die Stärken seiner Eishockey-Serie zurückbesonnen: Die detailreiche, hochauflösende Optik scrollt flüssig und gerät selbst bei flotten Manövern nicht in's Stocken. Auch der Spielablauf bekam eine Generalüberholung verpaßt: Das Tempo wurde ordentlich angeschraubt, dafür die Checkhäufigkeit verringert, Knüppelorgien gibt es nicht mehr. So ist es zu erklären, daß die arcadelastigere "2000"-Variante dennoch realistischer als der Vorgänger wirkt - zumal Ihr dank der exakten Steuerung Eure Kufenflitzer stets unter Kontrolle habt. „NHL 2000" ist ohne Einschränkung empfehlenswert; schade finde ich nur, daß die taktische Seite grundlos gestutzt wurde: Ein Training und vernünftige Beschreibungen der Strategien hätten nicht geschadet.

ULRICH STEPPBERGER



SPIELSPASS **87%**

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 80%
SOUND: 68%

Rundum verbessert zum Vorgänger: Mit flüssiger Grafik und mehr Arcade-Einfluß setzt sich das EA-Hockey an die Spitze.

AB 6

Andere Versionen
Eine N64-Umsetzung erscheint demnächst. "NHL '99" wurde in MAN!AC 12/98 mit 87% getestet und wird nun auf 83% abgewertet.

Entwickler: CRI, J

Aerowings



Im Freiflug-Modus dienen Wolken und Türme als himmlische Checkpoints



Statt wüstem MG-Feuer steht fliegerisches Können im Mittelpunkt des „Aerowings"-Flugsimulators, den Euro-Publisher Crave ohne Geschwindigkeitsverlust und PAL-Balken umgesetzt hat (in Japan als „Aero Dancing" bekannt). Mit elf Jets düst Ihr allein oder in der Formation durch die Luft: In der Flugschule lehrt Euch ein Tutor alle gängigen Manöver, später nehmt Ihr an spektakulären Flugshows teil. Im Freiflug-Modus klappert Ihr über Stadt, Wüste und Gebirge vorgeschriebene Checkpoints ab – unter Zeitdruck versteht sich. Im Mehrspieler-Modus übt Ihr im Quartett spektakuläre Formationsflüge. Die Steuerung ist mit Schubkontrolle, Seitenruder („Strafing"), Steuerknüppel und Markierungsrauch simpel, trotzdem ist die präzise Kontrolle des Düsenjägers schwierig. In der Flugschule gibt es bereits für wenige Meter Sinkflug Punkteabzug, ebenso für zu schnelles oder zu langsames Jetten. Dabei dürft Ihr netterweise zwischen zwei Außenperspektiven und einer Cockpit-Optik mit zahlreichen HUD-Anzeigen wählen.
Wegen der einheitlichen Fliegersprache gibt's an den englischen Digifunksprüchen nichts auszusetzen, durch Briefing und Nachbesprechung helfen Euch deutsche Untertitel. Optisch erwarten Euch detaillierte Landschaften, enge Häuserschluchten und beleuchtete Sehenswürdigkeiten bei Nacht: Todesmutige vermissen jedoch einen Tunnel. *oe*

„Aerowings" ist ein entspanntes Fliegerspiel in der Tradition von Nintendos „Pilotwings". Schießwütige Himmelsstürmer haben in keinem der drei Spielmodi etwas verloren. Statt Araber oder Russen erwartet Euch nur ein strenger Punktrichter – und der möchte gekonnte Lenkmanöver sehen. Der Freiflug-Modus spielt sich wie ein Rennspiel ohne Boden: Je nach Auftrag rast Ihr von einem Checkpoint zum nächsten oder folgt peinlich genau einer Spur schwebender Bonuswolken. Spöttische Bemerkungen und anerkennendes Lob aus dem Funkgerät motivieren dabei ebenso wie die zehn versteckten Flieger: Die unterschiedlichen Flugeigenschaften der Jets fallen deutlicher ins Gewicht als bei der Baller-Konkurrenz. Doch Vorsicht: Wirklich spannend ist „Aerowings" nicht.



Oliver Ehrle

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER	CRAVE
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	71%
SOUND	74%

Spektakuläre Kunstflugschule mit Vierspieler-Formationsflug und Renn-Modus: Digi-Lob und geheime Jets sorgen für Motivation.

RUMBLE · AB 6

Andere Versionen
Die Importversion "Aero Dancing" testeten wir in MAN!AC 5/99 ohne Spielspaßwertung.



Entwickler: Ubi Soft, F

Tonic Trouble



Durch den Lava-Canyon kommt Ihr nur dank Eurer aufgemotzten Fliege, mit deren Hilfe Ihr gleiten könnt. Allerdings versperren oft Balken den direkten Weg.

Unter-stützung bekommt Ihr während Eurer Abenteuer von Docs Tochter Suzy und dem Chef der Untergrundbewegung, Agent Xyz: Während Euch die aparte Dame vor allem daran erinnert, jeweils alle sechs Exemplare eines Objekts zu sammeln, führt Euch der anonyme Spion auch durch Übungslevels.

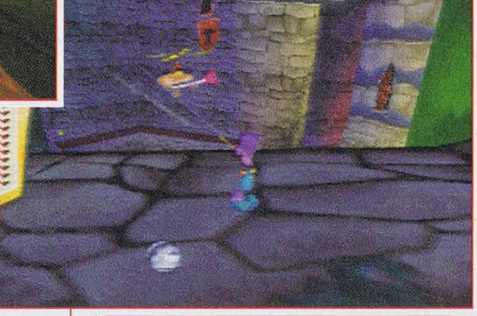
Auffällig unauffällig: Agent Xyz versucht sich mit dem Zeitungstrick.

N64 Lila Aliens haben's schwer: Eigentlich ist der Außerirdische Ed nur zu einem Routinetrip im All unterwegs, doch da passiert ihm ein Malheur. Eine Dose seiner Space-Cola fällt durch eine Luke auf die Erde und richtet dort eine Chaos an – die irdische Flora und Fauna reagiert äußerst aggressiv auf das Gesöff und mutiert zu bissigen Monstern, während sich der Wikinger Grogh mit Hilfe der Dose zum Herrscher erklärt. Ed bleibt nichts anderes übrig, als seinen Fehler wieder zu beheben. Dafür muß er der Widerstandsbewegung helfen und für den etwas durchgeknallten Wissenschaftler Doc Teile einer Maschine suchen, mit der die Mutationen umgekehrt werden können.



Zwischen Säureseen und Flammenstößen wird Ed heftig drangsaliert

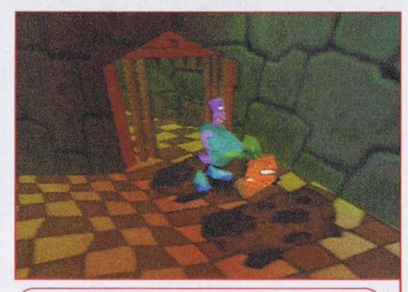
Ihr übernehmt die Rolle von Ed und stapft durch eine 3D-Polygonwelt, die Ihr aus einer Kameraperspektive hinter den Schultern des lila Alien betrachtet. Insgesamt elf Szenarien warten auf Eure Erkundung: Zu Beginn landet Ihr dabei auf einem schneebedeckten Abhang, den Ihr bis in's Tal unbeschadet überstehen müßt. Seid Ihr dort angekommen, erreicht Ihr alle anderen Abschnitte, eine grobe Reihenfolge ist Euch jedoch durch die Handlung vorgegeben. Anfangs steht Ihr noch ohne Waffen da und müßt Monstern allein mit Geschick und gezielten Sprüngen ausweichen. Damit Ihr aber später gegen die dicken Kaliber nicht chancenlos dasteht, bastelt Doc für Euch immer neue Extras zusammen. Diese erhaltet Ihr dann, wenn Ihr ihm sechs Maschinenteile gebracht habt: Mit einem Stock haut Ihr mutiertem Gemüse eins auf die Rübe oder benutzt damit Schalter, um Türen oder versteckte Eingänge zu öffnen. Das Blasrohr dagegen ist ideal für Attacken auf fliegende Feinde, allerdings müßt Ihr hier mit der Munition sparen. Auch Eure Fliege wird einer Generalüberholung unterzogen, danach könnt Ihr mit ihrer Hilfe über Abgründe gleiten und über Luftströmungen nach oben segeln. Später erhaltet Ihr zudem einen Pogostab, mit dem Ihr über sonst unbegehbare Flächen wie Lava hüpfen könnt sowie einen Zauberstab, durch den Ihr Euch zeitweise in eine andere Form verwandelt und so feindliche Wachen narrt.



Feuer frei: Hat Ed das Blasrohr ergattert, pustet er damit auch fliegende Feinde aus sicherer Entfernung vom Himmel.



Grübelstunde: In Groghs Festung müßt Ihr Rätsel lösen und die Kisten auf die Schalter befördern.



Super-Ed macht platt: Nach Popcorn-Genuß haben selbst rabiate Killerkarotten keine Chance gegen Euch.

Während seiner Abenteuer in Lavahöhlen, eiskalten Gletschern und ägyptischen Pyramiden findet Ed auch nützliche Extras. Neben Bonusleben sorgen Thermometer für Erleichterung: Habt Ihr zehn zusammen, steigt Eure Energieleiste um einen Punkt und wird durch das Sammeln von Quecksilber aufgefüllt. Außerdem kommt Euch eine Popcornmaschine zu Gute, die Ihr zu Beginn des

"Tonic Trouble" wirkt wie ein Appetithappen zum kommenden "Rayman 2": Alien Ed erinnert nicht nur optisch an den Markenkollegen, auch spielerisch sind die Ähnlichkeiten klar erkennbar - neue Ideen vermissen wir jedoch. Dafür wurde aus den wenig innovativen Fähigkeiten der Hauptfigur das beste gemacht: Durch die abwechslungsreiche Levelgestaltung und die farbenfrohe Optik ist Eds Abenteuer nie langweilig und motiviert zur weiteren Erkundung der Szenarien. Gegen eine höhere Wertung sprechen aber zu viele Kleinigkeiten: Beim Flug und besonders bei der Blasrohrbenutzung erschwert die unnötig grobe Steuerung gezielte Aktionen. Größter Makel ist die nervige Kameraführung, die durch hektische Schwenks in engen Gängen und abruptes Umschalten bei der manuellen Zentrierung öfters für Verwirrung sorgt.

ULRICH STEPPBERGER

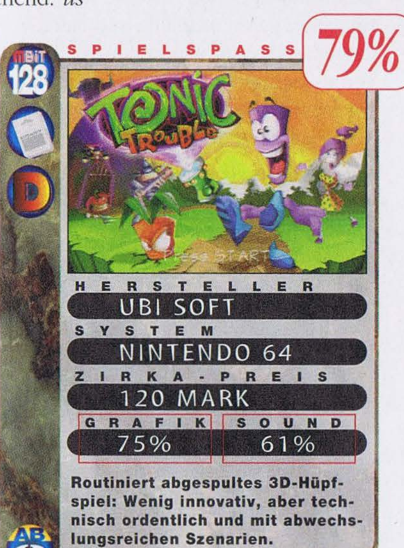
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Unter Wasser kommt Ihr erst voran, wenn Ed seinen Taucherhelm besitzt: Fiese Wasserminen und Monster wollen Euch komplett versenken.

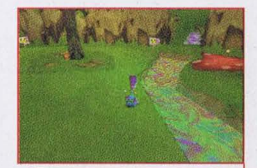
Spiels repariert: So stehen an einigen Stellen Automaten, die auf Knopfdruck ein Popcorn ausspucken. Verspeist Ed dieses, verwandelt er sich kurzzeitig in "Super-Ed", der es kräftemäßig leicht mit dem Hulk aufnimmt. Um bis zu Grogh vorzudringen, benötigt Ed ein Gegenmittel, das ihn unbeschadet die Höhle des Giftpilzes durchqueren läßt: Dieses findet Ihr als leuchtende Spirale in allen Levels, die Ihr genau durchforschen müßt. Erst wenn Ihr 160 von 180 Stück zusammen habt, ist die Wirkung ausreichend. *us*







Die Welt nach Eds Dosenfall: Jedes Gebiet muß genau durchkämmt werden.



Alptraum in Farbe: Sogar die Flüsse sind zu wilden Multicolorströmen mutiert.



Keine Bremse: Nach der Notlandung muß Ed mit den Überresten seines Raumschiffs einen Abhang hinunterrodeln und Bäumen ausweichen.

Gungage



Knapp daneben! Diese Extra-Waffe hätte die mutierte Killerwespe beinahe erledigt.

PS Alarm in der "Gungage"-Welt: Die Pforten zu einer Parallel-Dimension haben sich geöffnet, und Heerscharen von Monstern sowie bewaffneten Killermaschinen bedrohen das friedliche Land. Doch Rettung in Form von vier tapferen Kriegern ist unterwegs: Als Wakle Skade, Kard Berdysh, Steyr Arquibas oder Dee van Feng stellt Ihr Euch der Invasion entgegen.

Zu Beginn dürft Ihr nur mit Wakle in die Schlacht ziehen, erst nach erfolgreichem Durchspielen werden weitere Charaktere freigeschaltet. Euren Helden steuert Ihr via Digi-Pad durch verschiedene 3D-Welten, auftauchende Alien-Horden erledigt Ihr mit der Laser-Pistole. Als Serienausstattung habt Ihr zusätzlich zwei Power-Waffen dabei, die Ihr mit dem Kreis-Button den Angreifern entgegenschleudert. Das Zielen läuft dabei halbautomatisch: Bewegt Ihr Euer Feuerkreuz nah an einem Gegner vorbei, springt die Markierung automatisch auf den Feind, und Ihr braucht nur noch auf den Schußknopf zu hämmern. Alien-Salven weicht Ihr durch gekonntes "Strafen" via L1/R1-Taste aus – werdet Ihr dennoch getroffen, frischt Ihr Eure Lebensenergie mit herumliegenden Medi-Packs und Schweinshaxen wieder auf. Neben diesen Gesundheitsspendern findet Ihr überall durchsichtige Kristalle: Sammelt 100 Stück, und Ihr ergattert ein Extra-Leben. Die habt Ihr am Levelende dringend nötig, wenn Ihr auf einen der gigantischen Bosse trefft. *os*



Rasante Action auf einem fahrenden Zug: Die feindlichen Horden greifen von allen Seiten an.

! Erstmal das Positive: "Gungage" ist kurzfristig durchaus unterhaltsam. Vor allem die fulminanten Endgegner-Kämpfe und die abwechslungsreichen 3D-Welten haben mir gut gefallen. Zudem stehen Euch nach mehrmaligem Durchspielen neue Charaktere mit durchschlagenden Waffen und leicht verändertem Leveldesign zur Wahl, was für zusätzliche Motivation sorgt. Leider spielt sich der Shooter äußerst träge: Euer Held bewegt sich so lahm wie ein störrischer Esel durch die Landschaft – von Dynamik keine Spur. Die seltenen Sprungeinlagen frusten zudem wegen der unpräzisen Steuerung. In Punkto Technik hat sich Konami auch nicht mit Ruhm bekleckert: Niedrige Auflösung, deutlich sichtbarer Grafikaufbau und häßliche Texturverzerrungen muß der Kämpfer ertragen.

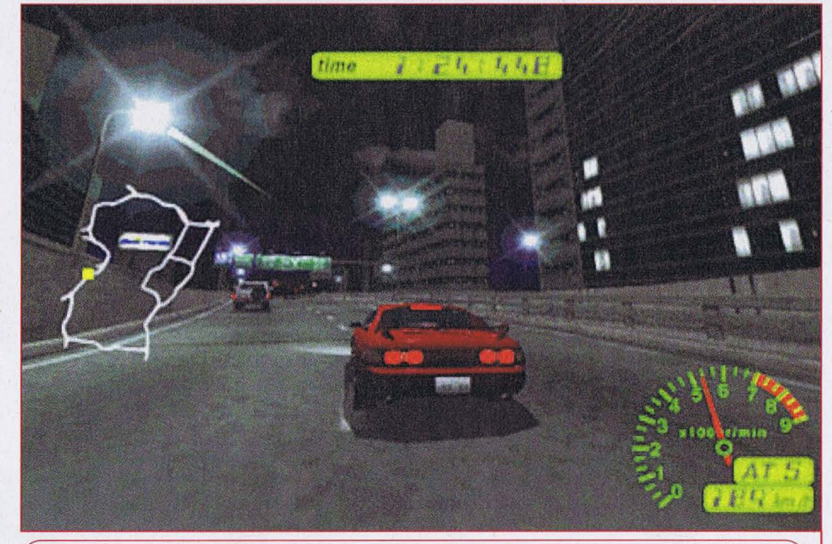
OLIVER SCHULTES



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Genki, J

Tokyo Highway Challenge



Bleifuß-Zone: Zum Glück sind die Stadtautobahnen von Tokio in der Nacht nur wenig befahren, so daß Ihr meist genug Platz zum Überholen habt.



Genki setzt mit "Tokyo Highway Challenge" eine Tradition fort: Auch die Playstation wurde vor einigen Jahren mit einer eigenen Variante der Duell-Raserei beglückt. "Tokyo Highway Battle" bzw. in Japan "Drift King" (53% in MAN!AC 7/96) unterschied sich vom Spielprinzip



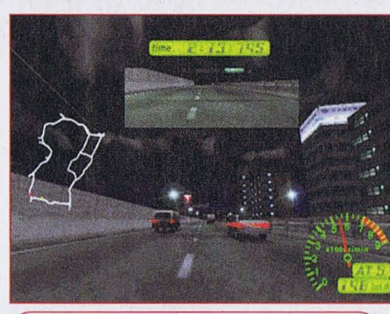
Ich glaub, mich rammt ein Bus: "Tokyo Highway Battle" auf der Playstation.

nur geringfügig. Auf den "Quest"-Modus mußten 32-Bit-Raser verzichten, dafür gab es eine zweite Strecke bei Tageslicht zu bewundern.

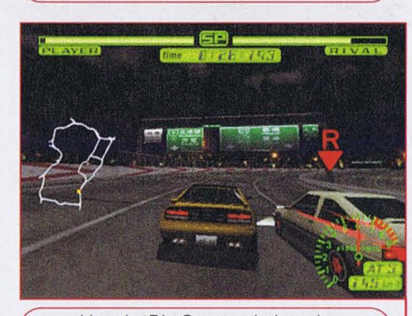
Abgesperrte Rennstrecken und Rallypisten sind für Teilnehmer an Craves "Tokyo Highway Challenge" nicht spannend genug: Den echten Kick suchen die Raser mit ihren Nobelkarossen auf den Autobahnen der nächtlichen Großstadt – ziviler Verkehr inklusive. So rauschen unvorsichtige Fahrer schnell in den Kühlergrill eines entgegenkommenden Lasters oder rammen ein dahinschleichendes Fahrschulauto.

Statt gegen eine Horde Raser anzutreten, fordert Ihr immer nur einen einzelnen Gegner mit der Lichthupe zum Duell auf dem rund vier Minuten langen Rundkurs: Ziel ist es je nach Spielmodus, die Runde als erster zu beenden oder Euren Kontrahenten abzuhängen. Für beide Fahrzeuge wird eine "Speedpoint"-Leiste eingeblendet, die beim Zurückliegenden immer schneller abnimmt. Ist sie bei Null angekommen, muß er seine Schlappe eingestehen. Nimmt einer der Kontrahenten aus Versehen eine Abfahrt, wird das Duell als unentschieden gewertet. Bevor Ihr Euch in ein Rennen stürzt, lernt Ihr am besten im Training den Kursverlauf in beide Richtungen genau kennen; nur so vermeidet Ihr unsanfte Kollisionen mit Brückenpfeilern oder Tunneleingängen. Beim Kurzrennen schnappt Ihr Euch einen vorgefertigten Wagen und tretet nacheinander gegen immer stärkere Gegner an. Habt Ihr einen Freund verfügbar, duelliert Ihr Euch im Splitscreen, anderer Straßenverkehr traut sich dann jedoch nicht mehr auf den Asphalt.

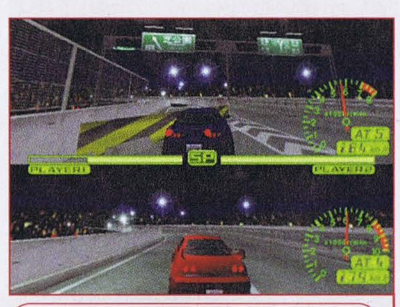
Kernstück von "Tokyo Highway Battle" ist der "Quest"-Modus: Hier tretet Ihr im Lauf der Zeit gegen 130 Gegner aus verschiedenen Rennteams an. Von den gewonnenen Preisgeldern dürft Ihr in der Werkstatt an Eurem Auto werkeln: Hochwertigere Einzelteile und Feintuning an der Karosse stehen zur Verbesserung der Leistung ebenso parat wie frischer Lack oder sogar ein ganz neues Fahrzeug. *us*



Die Innenansicht mit dem schicken Rückspiegel ist hilfreich: Nur mit ihm seht Ihr genau, was hinter Euch los ist.



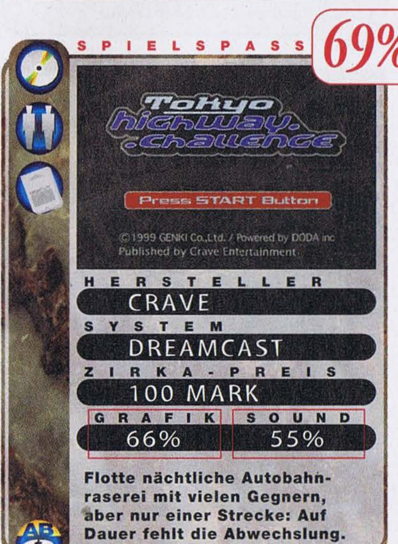
Hoppla: Die Gegner sind wenig zimperlich und rauschen Euch schon mal in die Seite, um vorbeizukommen.



Einsames Rennen: Im Splitscreen-Duell macht sich mangels Computer-Konkurrenz gähnende Leere breit.

"Tokyo Highway Challenge" gefällt mit einer soliden Steuerung und (zumindest für einen Spieler) fehlerfreien und flotten Grafik: Die überzeugenden Lichteffekte verlieren in der langweiligen nächtlichen Hochhauskulisse jedoch etwas an Reiz, dafür ist nicht genug optische Abwechslung geboten. Schade auch, daß der Splitscreen arg träge wird, wenn beide Kontrahenten eng zusammenliegen, außerdem sind leider wieder die PAL-Balken erhalten geblieben. Der unauffällige Sound paßt sich dem Gesamteindruck an. Leider wird die unterhaltsame Raserei auf Dauer etwas eintönig: Nur eine Strecke ist trotz einer Länge von vier Minuten heutzutage zu wenig. Auch die hohe Gegnerzahl hilft nur begrenzt, da die Duelle immer gleich ablaufen und besonders gegen härtere Nüsse ein einziger Crash meist bereits die Niederlage besiegelt.

Ulrich Steppberger

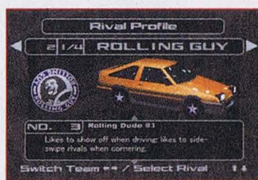


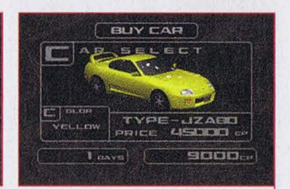
SPIELSPASS 69%

HERSTELLER: CRAVE
SYSTEM: DREAMCAST
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 66%
SOUND: 55%

Flotte nächtliche Autobahnraserei mit vielen Gegnern, aber nur einer Strecke: Auf Dauer fehlt die Abwechslung.







Nach dem Rennen schaut Ihr Euer Duell in der Wiederholung an (links) oder studiert im Quest-Modus die Rivalen (Mitte). Für die Traumkarre rechts fehlt es aber noch an Geld.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

PSX SOFTWARE



Titel	Preis
Bundesliga 2000	84,99 DM
Colin MC Rae Rally	44,99 DM
Croc 2*	84,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8*	99,99 DM
Formel 1 99*	88,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
GTA 2*	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul R.	89,99 DM
Legend of Kartia 2*	82,99 DM
Medi Evil*	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Ubik*	86,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3	89,99 DM
WWF Attitude	82,99 DM
X-Files	82,99 DM

PSX ZUBEHÖR

Maus -> 29,90 DM	GB Deluxe -> 99,00 DM	RF Unit -> 24,99 DM
Blaze Koffer -> 69,00 DM	X-Ploder -> 69,00 DM	Shockhammer -> 79,99 DM
Infrarot Pads -> 59,00 DM	Cybershock R -> 54,99 DM	Game Station -> 49,00 DM

POWERWARE

BOOTMASTER

IMPORTE OHNE CHIP & LÖTEN SPIELEN!

Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Imp[...] OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten.

NUR: 49,99 DM

DAS ORIGINAL

PAL BOOSTER



- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennen-anschluß
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

TRANSPARENT CASE



- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-PLODER FX



- neuste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- 8MB Memory
- einfache Bedienung

89,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE

- PSX STANDARD 239,00 DM
- PSX UMGEBAUT 269,00 DM
- PSX+BOOTMASTER 269,00 DM
- PSX+BOOTMASTER+8MB 289,00 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK

44,99 DM

MEMORY CARDS

- 1MB 6,99 DM
- 8MB 24,99 DM
- 24MB 39,99 DM
- 72MB 74,99 DM

MIT LCD DISPLAY

RGB KABEL



8,99 DM

RGB+AUDIO



11,99 DM

PADVERL.

DUAL SHOCK TAUGLICH

8,99 DM

OHNE KOMPRIMIERUNG

- 2MB 19,99 DM
- 4MB 29,99 DM
- 8MB 44,99 DM

DREAMCAST

Artikel	Preis
Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur*	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Snow Surfers*	94,99 DM

04131 / 200580

CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG - www.gamecentral.de - Fax: 04131 / 2005820

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

---

PRIMAL GAMES

KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
PS Multinorm	289,95
Avanger Gun	89,95
Exploder FX	99,95
Exploder Pro	139,95
Speedster Steering Wheel	189,95
Ace Combat 3	139,95
Bundesliga Stars 2000	99,95
Brave Fencer ntsc	119,95
C...	89,95
Dino Chrisis ntsc	139,95
Dune 2000	89,95
Driver	89,95
F1 99	99,95
Final F. Anthology ntsc	i.V.
Final Fantasy VIII*	99,95
G-Police 2	89,95
Jade Cocoon	89,95
Metal Gear Solid	99,95
MGS add on	49,95
NHL 2000	99,95
Parasite Eve ntsc	139,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3	i.V.
Shadow Man	99,95
Shaolin	99,95
Soul of the Samurai ntsc	139,95
Soul Reaver	99,95
Star Ocean ntsc	139,95
Syphon Filter	99,95
Tony Hawk Skateboarding	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipe Out 3	99,95
Wutang Clan	139,95
WWF Attitude	99,95
X-Files	99,95

DREAMCAST

Titel	Preis
Grundgerät + Wandler (jp)	479,95
Grundgerät + Wandler (us)	call
Grundgerät + Modem ab 14.10.99	499,95
Adapter	i.V.
VMS Memory	59,95
Tokyo Highway Battle	89,95
Japan Pro Wrestling ntsc	119,95
Virtua Fighter 3	99,95
Airforce Delta ntsc	139,95
Blue Stinger ntsc	129,95
Buggy Heat	99,95
Cool Border	99,95
Dynamite Cop	99,95
Get Bass + Angel	199,95
House ...	159,95
Metropolis	115,95
Power Stone	99,95
Red Dog	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	i.V.
Sega Rally 2	115,95
Sonic Adventure	115,95
Soul Calibur ntsc	139,95
Streetfighter Zero 3 ntsc	139,95
Uefa Striker	109,95

NINTENDO 64

Titel	Preis
Castelvania	119,95
Command & Conquer	119,95
F1 World GP2	99,95
Hybrid Heaven	129,95
Racing Sim 2	119,95
Rainbow Six	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	i.V.
Rouge Squadron	119,95
Shadow Man	119,95
South Pack	119,95
Star Wars Racer	119,95
World Driver Championship	i.V.
WWF Attitude	119,95
Zero Hour	119,95
Zelda	79,95

NEO GEO POCKET COLOR

Titel	Preis
Grundgerät versch. Farben	169,95
Baseball Stars	89,95
Fatal Fury	89,95
King of Fighters	99,95
Metal Slug	99,95
Samurai Showdown 2	99,95

ANIMES

Titel	Preis
Armitage III Polymatrix	49,95
Darkside Blues	49,95
Fist of the Northstar Die Serie (je)	49,95
Final Fantasy	49,95
Ghost in the Shell	49,95

PRIMALGAMES ONLINE: www.primalgames.com

Täglich News

02 34-91 60 630 -31

VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*











BESUCHEN SIE AUCH UNSERE SHOP'S

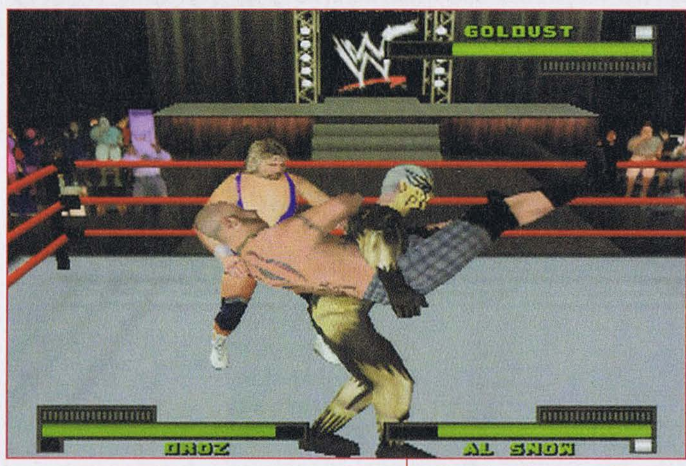


EUROPA-GALERIE GEGENÜBER HBF KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 BOCHUM-CENTRUM

HERNER STR. ECKE KAISERWALL 2-4 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM

Entwickler: Acclaim, USA

WWF Attitude



Unberechenbar: Beim Royal Rumble kämpft jeder gegen jeden.



N64 Kurze Zeit nach den Playstation-Besitzern treten nun die Nintendo-Catcher zum „WWF Attitude"-Turnier an: 40 offizielle sowie geheime Schläger treffen sich zum Duell nach verschiedenen Regelwerken wie Battle Royal, Survivor Series, Handicap-, Tag-Team- und Stable-Match. Im Vergleich zum Vorgänger „WWF Warzone" sticht besonders der überarbeitete Wrestler-Editor sowie der Karriere-Modus ins Auge. Im Editor dürft Ihr Eurem selbst erstellten Schützling nun einzelne Manöver zuweisen statt aus fertigen Move-Listen zu wählen. Im Karriere-Modus startet Ihr dagegen zur Wrestling-Season und prügelt Euch über die europäische Meisterschaft und den Interkontinental-Gürtel und bis zum Heavyweight-Champion.
Das Kampfsystem kennt Ihr bereits aus dem Vorgänger „WWF Warzone": Schlag, Tritt, Clinch und Block kontern sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip (und einer Prise Zufall) aus. Die Tastenkombinationen sind im Vergleich zur Wrestling-Konkurrenz etwas kompliziert: Anfänger benötigen viel Übung.
Optisch und akustisch erwarten Euch hochauflösende Arenen, digitalisierte Wrestler und massig Sprachsamples: Zugunsten der Ringsprecher wurde auf Hintergrundmusik verzichtet. *oe*

! „WWF Attitude" fasziniert Euch mit Highres-Hieben, dem blitzschnellen Spielablauf und üppiger Manpower: Das dezent überarbeitete Kontersystem läßt im Vergleich zum Vorgänger Abwehrgriffe leichter gelingen, an den komplizierten Special-Kombinationen hat sich jedoch leider nichts geändert: Im Mehrspieler-Modus legen unerfahrene Kumpels genervt das Joypad beiseite. Auch die Animation der Würfe und Highrisk-Manöver wirken zwar geschmeidig, an den Übergängen jedoch etwas abgehackt. Am Thron des Genre-Königs „WCW/NWO Revenge" (N64) kann die Keilerei nicht rütteln. Allein fesselt Euch das Herausfinden der Manöver und Experimentieren im Ring dagegen für lange Zeit ans Joypad: Die Auto-Movelist ist hier besonders praktisch.



Oliver Ehrle

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	82%
SOUND	70%

256 MBit · Rumble · AB 16

Flottes Vierspieler-Wrestling mit hochauflösender Optik und digitalisierten Catchern, aber komplizierten Special-Kombinationen.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 9/99 mit 81% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Crystal Dynamics, USA

Gex 3: Deep Cover Gecko



Das gab's nicht auf der Playstation: Gex turnt als Zenturio durch Ruinen (oben) und tauscht sein Akuji-Outfit gegen einen Indy-Hut (unten).



N64 Rez ist zurück: Der garstige TV-Tyrann will sich für die in "Enter the Gecko" erlittene Niederlage an Gex rächen und entführt kurzerhand dessen Partnerin Agent Xtra. Die flotte Echse macht sich daraufhin erneut auf den Weg in die Mediendimension: Dort schlägt sie sich durch mehr als ein Dutzend Szenarien voller TV- und Filmparodien auf der Suche nach magischen Fernbedienungen. Hat sie genug beisammen, öffnet sich der Weg zu Rez' geheimer Raumstation – die würdige Arena für den entscheidenden Endkampf. Andere nützliche Extras auf der Reise sind grüne Geckopfoten, die Eure Lebensenergie aufstocken; oder goldene Bonusmünzen, die Euch den Zugang zu Extrarunden ermöglichen: Hier müßt Ihr meist unter Zeitdruck Objekte sammeln oder den Ausgang finden, um Extraleben und geheime Passwörter zu erhalten. Die N64-Umsetzung von "Deep Cover Gecko" muß auf fast alle FMV-Sequenzen rund um Agent Xtra verzichten, dafür haben es sämtliche Gex-Sprüche auf das Modul geschafft. Änderungen in den Levels halten sich in Grenzen: Neben einigen umgestalteten Bonusabschnitten wurde das "Mythos TV"-Szenario neu designt. Hier seid Ihr nun als römischer Zenturio statt als griechischer Philosoph unterwegs. *us*

! Die Geschichte wiederholt sich: Auch beim zweiten N64-Auftritt von Gex gilt fast das gleiche wie beim Vorgänger. Von den angekündigten vielen neuen Levels im Vergleich zur Playstation blieben nur wenige übrig. Diese sind dafür besser ausgefallen wie das letztjährige "Titanic"-Debakel. Technisch schneidet "Deep Cover Gecko" dezent besser ab: Der Horizont ist etwas weiter entfernt, auch Clipping haben wir nur selten entdeckt. Das Ruckeln konnte jedoch nicht eliminiert werden, so daß die Playstation-Fassung auch beim dritten Teil die Nase vorn hat. Für N64-Besitzer ist "Deep Cover Gecko" trotzdem ein lohnendes Jump'n'Run, die abwechslungsreichen Spielstufen mit ihren witzigen Parodien motivieren auch auf Nintendos Konsole langfristig.

Ulrich Steppberger

SPIELSPASS 82%

HERSTELLER	CRAVE
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	74%
SOUND	65%

256 MBit · Rumble · AB 12

Bis auf Details identische, technisch etwas schwächere Umsetzung der Playstation-Fassung: Solide Hüpferei für Gecko-Fans.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 5/99 mit 86% Spielspaß bewertet. Der N64-Vorgänger "Gex: Enter the Gecko" erhielt 80% in MAN!AC 11/98.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab 04.10.99 erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

Artikel	Preis
N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Shadowgate	114,95
Vigilante 8	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven *	114,95
Revolt	109,95
Destruction Derby * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Mario Golf * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Monster Truck Madness *	94,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Mario Party	84,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95
Tonic Trouble *	109,95
Turok 2 Deutsch	84,95
Comand & Conquer 3 D	119,95
WWF: Attitute	104,95

Dreamcast (Release 14.10.99) rechtzeitig vorbestellen !!!

Dreamcast

Artikel	Preis
Dreamcast Japan	485,00
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	589,00
Dreamcast US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Gundam Mobile Armor	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers *	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon *	129,95
D2-D´s Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II	129,95
Pen Pen	89,95
Marvel vs Capcom	109,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Expandable	129,95
Zombie Revenge * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Shen Mu (Free) * JETZT VORBESTELLEN	129,95
House of the Death II + Gun	189,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica * JETZT VORB.	129,95
Snow Surfers DC	129,95
VMS oder Puru	69,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	109,95
Frame Gride	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
World League Soccer *	129,95
Tokyo Highway Battle DC	119,95
Dynamite Deka II	129,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Artikel	Preis
Playstation	245,00
Playstation+Memory+2Pad	270,00
Jordan GP 2 Lenkrad	114,95
McLaren Racing Wheel	149,95
Shadowmann	84,95
NHL 2000 * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Hoot Wheels	89,95
Final Fantasy VIII * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
Indiana Jones . Turm von Babel *	94,95
Soul Reaver	94,95
Pop´n Pop *	74,95
RC Stunt Copter	69,95
Castrol Honda Superbikes	84,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Dino Crisis * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Silent Hill	89,95
Tekken III Platinum	45,95
Formel 1 99 * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Croc II	84,95
Dune 2000 * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Point Blank 2	79,95
Mission Impossible * JETZT VORBESTELLEN	99,95
Star Wars Episode 1 * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Mulan Story	79,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
Tony Hawk Skateboarding *	89,95
Syphon Filter Pal	89,95
Medievil Platinum	45,95
Real Fishing	89,95
Dino Crisis	129,95
Game-Buster Deluxe	94,95
Speed Freaks	84,95
Wipe Out 3	89,95
GTA Double Pack	79,95
G-Police 2	84,95
Gran Turismo II * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Lego Racers *	99,95
WWF: Attitute	84,95
X-Files	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch ab 14.10.99

Artikel	Preis
Dreamcast Deutsch*	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und Sonic oder Virtua Fighter 3tb	620,00
Controller *	59,95
VMU *	59,95
Vibrations Pack *	49,95
Scart Kabel *	49,95
Keyboard *	59,95
Lenkrad *	124,95
House of the Dead 2 + Gun *	149,95
Aerowings *	94,95
Blue Stinger *	94,95
Buggy Heat *	94,95
Snow Surfers *	94,95
Cue Ball *	94,95
Dreamcast Soccer *	109,95
Dynamite Cop 2 *	94,95
Incoming *	99,95
Marvel vs Capcom *	99,95
Metropolis *	109,95
Monaco Grand Prix *	99,95
NBA 2000 *	99,95
Sega Rally 2 *	109,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Powerstone *	99,95
Ready 2 Rumble *	109,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Soldier (Expendable) *	109,95
Soul Calibur *	114,95
Sonic Adventure *	94,95
Speed Devils *	94,95
Supercross 2000 *	99,95
Suzuki Allstar Racer *	94,95
Tokyo Highway Challenge *	99,95
Toy Commander *	94,95
Trick Style *	99,95
UEFA Striker *	99,95
Virtua Fighter 3 tb *	94,95
Arcade Stick *	94,95
Joypadverlängerung	24,95









* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

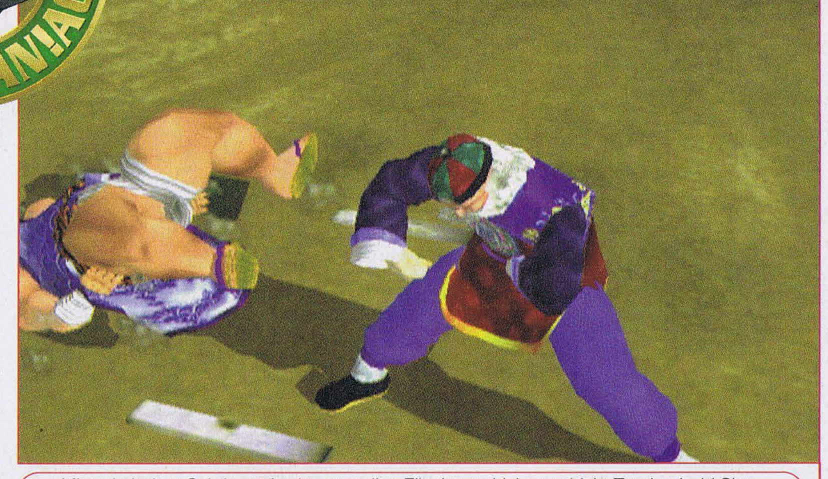
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandtkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandtkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. ***Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246***

Arcade-Entwicklung: Sega, J • **Umsetzung:** Genki, J

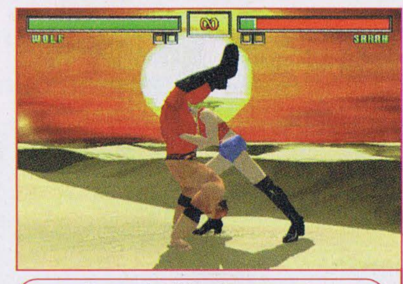
Virtua Fighter 3tb

IT'S A MANIAC

Mit der schlampigen PAL-Anpassung hat sich Sega keinen Gefallen getan: Angesichts mächtiger PAL-Balken und gebremstem Spielablauf wenden sich Arcade-Puristen ab. Nur mit einem technischen Trick könnt Ihr nicht angepaßte Dreamcast-Spiele im 60-Hz-Modus zocken: Besorgt Euch den VGA-Adapter (bislang nur über Import erhältlich) und stöpselt die Konsole an einen VGA-kompatiblen Fernseher oder PC-Monitor. Beim Einschalten aktiviert der Dreamcast dann automatisch den 60-Hz-Modus, und Ihr spielt die PAL-Keilerei in Originalgeschwindigkeit und balkenlos.



Mit torkelndem Schritt und schwungvollen Ellenbogenhieben schickt Trunkenbold Shun den stämmigen Sumoringer Takashi auf die Matte.



Sega zeigt Wrestlingmoves in Perfektion: Oben Wolfs Frankensteiner, unten Sarahs Flying Clothline.



DC Mit der Umsetzung des Sega-Automaten „Virtua Fighter 3tb" landet Genki einen Volltreffer: Die Unterschiede zur Spielhallenversion entdeckt Ihr nur mit der Lupe. Die PAL-Umsetzung ist dagegen etwas schlampig, mehr dazu links im Randtext.
Zwölf gelenkige Martial-Arts-Künstler sowie zwei Versionen des „flüssigen" Endgegners Dural stellen sich dem Turnier. Dabei wählt Ihr lediglich zwischen Trainingsmodus, Team Battle und Arcadeturnier, eine echte Zweispielervariante gibt es nicht. Eure Kumpels dürfen sich per Start-Knopf zwar in's Turnier zuschalten, doch nur der Verlierer kann per Continue beim nächsten Duell einen neuen Krieger wählen. Wem die verdrehte Arcade-Logik nichts ausmacht, der kann sich vor Euphorie kaum noch bremsen: Die traditionelle „Virtua Fighter"-Steuerung mit Knöpfen für Schlag, Tritt, Ausfallschritt und Block ist schnell kapiert, die rund 70 Moves pro Schläger lassen üppigen Raum für kreative Knockout-Kombinationen und ästhetische Schlagfolgen. Da der korrekte Einsatz des Ausfallschritts den Kampf bestimmt, wirken die schnellen Matches viel räumlicher als bei der Beat'em-Up-Konkurrenz. Spezielle Fähigkeiten wie Abwehrgriffe, Wrestling-Clinch und Handstand verleihen jedem Schützling seine persönliche Taktik: Taekwondo-Fighter Jacky deckt den Feind mit Tritten ein und nützt jede Schwäche in der Deckung, Aikido-Expertin Aoi wartet auf feindliche Attacken, um diese in atemberaubende Würfe zu verwandeln. Wenn sich der Herausforderer am Boden windet, legt Aoi erst richtig los und setzt zur gefürchteten Knochenbrechercombo an.

Eine „VF 3tb"-Besonderheit sind die Wall-Moves, mit denen Ihr den Feind gegen Wände und Absperrgitter hämmert. Für herrlich ulkige Situationskomik und taktische Kniffe sorgen Abgründe und Seen: Ein falscher Schritt, und Ihr schlittert in's kühle Naß. Profis verführen den Feind zum Sprint, weichen im letzten Augenblick einen Schritt zur Seite – der Kontrahent purzelt ins Abseits.
Grafisch erwarten Euch opulente Arenen mit beeindruckenden Special-FX wie Spuren im Sand, Wirbelstürme im Hintergrund, herumwuselndes Laub und Reflektionen im Eis. *oe*

! Trotz schlichter Präsentation motiviert „Virtua Fighter 3tb" gnadenlos: Statt dem schnellen Feuerknopfdaumen siegt der überlegte Einsatz der Spezialattacken, starken Kämpfern begegnet Ihr mit taktischen Kniffen oder einem Schubser ins Abseits. Besonders wenn beide Duellisten aus dem Ring purzeln, wird das Replay zur Comedy-Show. Strategische Bedeutung hat auch der Standort in der Arena: Kämpft Ihr zwei Treppenstufen unter dem Feind, seid Ihr vor seinen Haken sicher. Die Routine spielt für den Sieg eine wichtige Rolle, denn erst wenn Ihr Eure Manöver intuitiv einsetzt, reizt Ihr Temperament und Beweglichkeit Eures Schützlings aus. Prunkvolle Hintergründe, schallende Ohrfeigen und actiongeladene Nahaufnahmen sorgen für tolles Eastern-Feeling. Nur für die schlampige PAL-Umsetzung verdient Sega Schelte.

OLIVER EHRLE



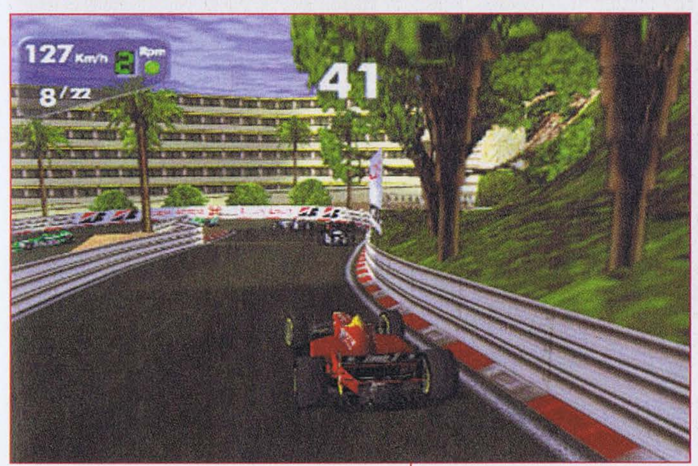



Mit dem richtigen Manöver verwandelt Ihr eine prekäre Lage schnell in einen überraschenden Sieg: Wer die Schleuderwirkung seiner Würfe kennt, katapultiert den Feind locker in's Abseits.

Andere Versionen
Den japanischen Import testeten wir in MAN!AC 2/99, Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzenten: Claude Farge, Pierre Szalowski • **Spieldesign:** Christophe Cavelan u.a. • **Programmierung:** Lionel Bouchet, Sebastien Serrano, Fabien Fumeron • **Grafik:** Alain Bernhard, Olivier Conorton u.a. • **Sound:** Sylvain Brunet

Racing Simulation 2



Highlight der Formel-1-Saison: Der anspruchsvolle Straßenkurs von Monaco.

DC Pünktlich zum Systemstart werden ambitionierte Formel-1-Fans mit der Dreamcast-Fassung von Ubi Softs "Racing Simulation 2" bedient. Der mehr für Bleifüße gedachte "Arcade"-Modus kennt keine Wagenschäden und hetzt Euch mit vereinfachter Steuerung gegen ein Zeitlimit um die 17 Rundkurse. Neu in der europäischen Fassung sind dabei einzelne Checkpoints auf der Piste, an denen Ihr wertvolle Sekunden dazu bekommt. Seid Ihr in der Simulation unterwegs, müßt Ihr kräftig üben: Die komplexe Steuerung eines Formel-1-Boliden verzeiht hier keinen Fehler, jeder kleine Ausritt über die Curbs führt unweigerlich zu einem Dreher. Zum Glück könnt Ihr im Training die Kurse in Ruhe üben und im Setup jede Schraube nach Euren Wünschen justieren. Dreamcast-exklusiv ist zudem der "Retro"-Modus: Hier donnert Ihr mit altmodischen 30er-Jahre-Autos über einen ländlichen Rundkurs. Auf Wunsch treten zwei Spieler im Splitscreen mit elf anderen Fahrern an. Die PAL-Version hat keinen 60-Hz-Modus, dafür jedoch Vollbild. Zusätzlich zum neuen Intro wurde die Optik während der Rennen durch abwechslungsreichere Texturen für Gras und Asphalt etwas aufpoliert. Auch bei Soundeffekten und Musik genießen Europäer neue Klänge. *us*



"Racing Simulation 2" auf dem Dreamcast übertrifft die anderen Versionen erwartungsgemäß deutlich. Die dezent verbesserte Grafik gefällt nun mit mehr Abwechslung, ist aber trotzdem nicht perfekt: Ruckeleien im Pulk und vor allem beim Stadtkurs in Monte Carlo bleiben auch in der PAL-Version nicht aus. Die Motoren tönen immer noch schwächlich, auch die neuen Songs während der "Arcade"-Rennen klingen nur durchschnittlich. Formel-1-Anhänger sind mit "Racing Simulation 2" dennoch bestens bedient, zumal an Optionen kaum Wünsche offen bleiben. Nur über zwei Dinge müßt Ihr Euch im klaren sein: Echte Namen gibt es auch diesmal nicht, und die schon bei "Arcade" nicht einfache Steuerung verlangt mehr Einarbeitungszeit als ein gewöhnliches Rennspiel.

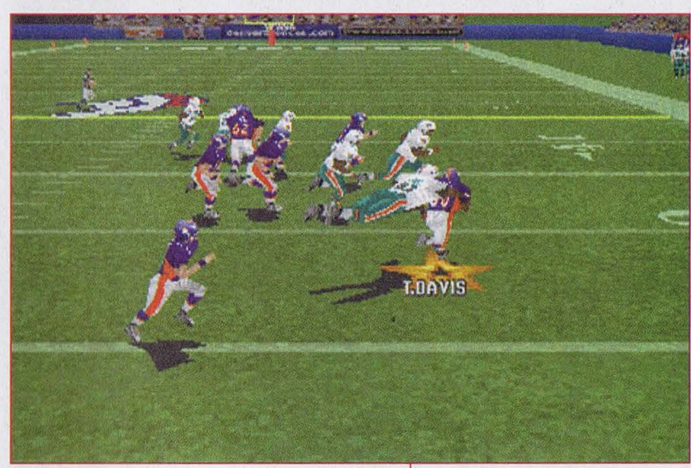
ULRICH STEPPBERGER



Andere Versionen
Die japanische Fassung mit dem Namen "Monaco Grand Prix" wurde in MAN!AC 5/99 getestet. Umsetzungen für Playstation und N64 sind bereits erschienen.

Entwickler: EA Sports, Kanada

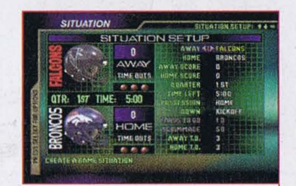
Madden NFL 2000





"Madden 2000" gefällt mit flüssigen, realistisch wirkenden Spieler-Animationen und Highres-Optik (512x256).

PS Man kann die MVP-Uhr danach stellen: Ziehen die NFL-Cracks in eine neue Saison, ist das nächste „Madden"-Update nicht weit. Und siehe da, mit der neuen Benutzerführung beweist EA Sports, daß man die Masse an Optionen und Spielmodi übersichtlich aufbereiten kann. Wir hoffen auf ähnliches bei "FIFA 2000" & Konsorten!
Neben den vom Vorgänger bekannten Spielvarianten versetzt Euch „Situation" in herausragende Momente der Football-Historie wie den 1. Februar '82, als San Diego beim Stand von 38:38 in der Overtime den entscheidenden Touchdown gegen die Dolphins erzielte. Steigt ein und spielt die letzten Minuten dieser wohl dramatischsten Playoff-Begegnung nach. Erst wenn Ihr diese Herausforderung gemeistert habt, werden weitere „Great Games" freigeschaltet. Auch eigene Szenarien dürft Ihr erstellen. Ein weiteres Schmankerl ist die „Madden Challenge": Für Aktionen wie weite Pässe und massig Touchdowns erhaltet Ihr Punkte, mit denen Ihr geheime Features freischaltet. John Madden höchstpersönlich stellt außerdem Fachfragen, auch hier ergattert Ihr Punkte.
Die Spielzugansage ist durch farblich hervorgehobene Laufwege nun übersichtlicher, Grafik und Steuerung wurden dezent verfeinert. *ts*



Neu: Ihr bastelt Spiel-Szenarien oder steigt in "große" Matches ein.

Habt Ihr den Vorgänger, dann spart Euch den Nachfolger! Zusatzmodi und kosmetische Korrekturen sind löblich, das eigentliche Spiel war aber schon im letzten Jahr genauso fantastisch wie diesmal. Plant Ihr Euer Football-Debüt, dann ist „Madden NFL 2000" jedoch ein Muß-titel! Anfängern gelingen dank One-Button-Modus auch ohne viel Übung weite Touchdownpässe, die Steuerung ist direkt sowie (wenn gewünscht) komplex und vielseitig. Überhaupt geht dem NFL-Fanatiker bei derartiger Realitätsnähe sein eiförmiges Herz auf - das umfangreiche Spielzugrepertoire dürft Ihr sogar mit eigenen Calls ergänzen. Auch Highres-Optik und Soundkulisse überzeugen: Körperpanzer krachen aufeinander, die Menge tobt, das englische Kommentatorenpaar analysiert sachlich!

THOMAS SZEDLAK



Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint zeitgleich, weitere Konsolen-Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Madden NFL 99" wurde in MAN!AC 11/98 mit 88% Spielspaß getestet.

Entwickler: Sonic Team, J • Produzent: Yuji Naka

Sonic Adventure



Diamantenschatz im Feuerregen: Um das grüne Kleinod zu ergattern, müßt Ihr zuerst den Feuerteufel vermöbeln.

Englische Sprachausgabe und deutsche Untertitel: Sonic grübelt über vergangene Schlachten.

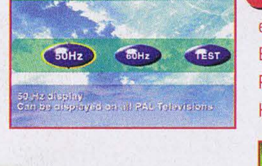
Gemeinsam sind wir unbesiegbar: Während Sonic in seinen vergangenen Hüpfspielen stets allein oder in Begleitung seiner Freunde Tails und Knuckles zum Kampf gegen Dr. Eggman antrat, stehen ihm im neusten Abenteuer gleich fünf tierische Kollegen zur Seite. Der fliegende Fuchs Tails, Klettermax Knuckles, Angler Big, Igel-Sternchen Amy und Roboter E-102 sprinten Sonic jedoch nicht einfach hinterher, sondern verfolgen persönliche Storylines mit eigenen Levels und Missionen. Habt Ihr einen der Helden im Spiel getroffen, dürft Ihr ihn anwählen und so einen alternativen Pfad zum Endgegner finden: Knuckles sucht per Piep-Radar seine verlorenen Kristallstücke, die liebliche Amy flüchtet vor ihren zahlreichen Verehrern. Big angelt in den schönsten Teichen der Sonic-Welt nach seinem Frosch, E-102 startet eine Karriere als Eggman-Kampfdrohne und schlägt sich später auf die gute Seite. Habt Ihr „Sonic Adventure“ mit allen sechs Schützlingen durchgespielt, erscheint der goldene Super Sonic zum finalen Duell.

Der finstere Schurke des Abenteuers ist das verrückte Genie Dr. Eggman (früher Dr. Robotnik). Um die Weltherrschaft zu übernehmen, klaut der Fiesling die sieben Chaos-Kristalle und verwandelt das freundliche Chaos-Wesen in ein apokalyptisches Monster. Mit dieser blindwütigen Kampfmaschine hat sich der Technikexperte jedoch übernommen: Chaos ignoriert Eggmans Befehle und läuft in Sonic-City Amok. Nur Sonic und seine Freunde sind in der Lage, das blutrünstige Ungeheuer zu stellen.

Mit seinen sechs Parallelhandlungen und den unterschiedlichen Fähigkeiten Eurer Schützlinge stellt Euch „Sonic Adventure“ vor immer neue Aufgaben: Im Casino flippert Ihr für Goldringe und durchstöbert Attraktionen wie Piratenschiff und Höllenburg, im Inka-Tempel reitet Ihr auf einer gigantischen Steinschlange von Schatzkammer zu Schatzkammer. In den frostigen Bergen nehmt Ihr ein Eisbad und erforscht Unterwasserhöhlen, Eggmans Raumschiff schwenkt Ihr per Steuerknüppel in Schräglage und entdeckt so neue Pfade. Hinzu kommen Bonuslevel, Snowboard- und Gleiterrennen sowie die Luftschlacht mit Tails Doppeldecker. Zudem übt Ihr Euch in väterlicher Fürsorge: Chaos Kinder warten in versteckten Eiern auf einen Helden, der sie per VMU großzieht – laßt die Chao-Zucht beginnen. *oe*

Mutegrab im Todessprung: Auf der Snowboardpiste überrascht Ihr mit beeindruckenden Stunts.

Für die PAL-Umsetzung hat sich Sega ein besonderes Feature ausgedacht: Wer einen 60-Hz-tauglichen Fernseher besitzt, darf vor Spielbeginn in den 60-Hz-Modus wechseln (Bild unten). Besitzer eines alten TV-Geräts schauen leider in die Röhre: Im 50-Hz-Modus kommt's besonders bei Kamerafahrten zu derben Ruckelanfällen.



„Sonic Adventure“ macht Euch mit anfangs leichten Sprintsequenzen mit dem Umfeld vertraut und fordert später mit komplizierten Labyrinthen, knackigem Sprungtiming und hektischen Kopf-an-Kopf-Rennen. Bei den taktischen Obermotzduellen ist ein zufälliger Sieg unmöglich: Nur wer den Attacken von Eggmans Kampfspinne oder dem Mechwurm geschickt ausweicht und Schwächen in der Deckung für eigene Attacken nutzt, hat eine Chance. Chao-Zucht und Alternativ-Storys lassen dabei keinen Frust aufkommen: Hängt Ihr mit Sonic fest, wechselt Ihr einfach zu einem Kollegen. Grafisch erwartet Euch ein FX-Feuerwerk der Superlative: Beim Mutegrab auf der Snowboardpiste und im Luftgefecht mit Eggmans Raumgleiter stockt Euch der Atem. Quietschende Metal-Riffs und satte Hip-Hop-Beats heben „Sonic Adventure“ in den Hüpf-Olymp.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 91%

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	81%
SOUND	84%

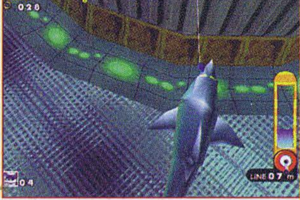
Sonic ist zurück: Innovative, rasend schnelle 3D-Hüpferei mit bombastischer Optik, unzähligen Geheimnissen und Bonusspielen.

60Hz · AB 6







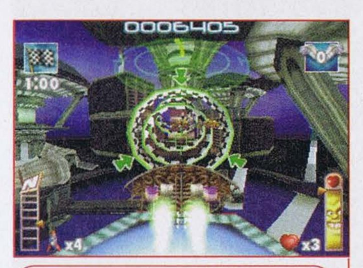


Angelspaß im Riesenaquarium: Mit dem Schalter im Boden leert Ihr Eggmans Aquarium in einen Graben, um anschließend Euren Köder nach seinen gefräßigen Haien auszuwerfen.

Andere Versionen
Den Importtest findet Ihr in MAN!AC 3/99, weitere Versionen sind nicht geplant.

Entwickler: Red Lemon, GB

Aironauts



Ab durch den Parcours: Auch in der Zukunft sind Gameshows genauso öde wie heute.

PS Als futuristischer Drachenflieger bewältigt Ihr in sieben Arenen jeweils vier Flug- und Balleraufgaben, die sich aus insgesamt neun Varianten rekrutieren. So heißt es u.a., eine bestimmte Zahl Minen zu sprengen, innerhalb eines Zeitlimits einen Ringparcours zu durchqueren oder beim Wettrennen gegen den Arenen-Wächter als Sieger durchs Ziel zu sausen. Dieser hindert Euch auch am Verlassen der Arena; erst wenn Ihr ihn im Deathmatch eliminiert habt, dürft Ihr den nächsten Level betreten. Vorher investiert Ihr gesammeltes Geld in Euren Drachen, auch diverse Extras verbessern Flugverhalten und Durchschlagskraft. In zwölf Trainigsmissionen erlernt Ihr spärlich vorhandene Steuerungsfinessen wie Loopings oder 180-Grad-Turns.
Leider unterhält "Aironauts" nur kurz – habt Ihr die Steuerung kapiert, flacht die Motivation ab. Das Flugverhalten ist simpel, die gestellten Aufgaben wenig anspruchsvoll, der Schwierigkeitsgrad unausgegoren. Schafft Ihr viele Übungen mit Leichtigkeit, hängt Euch in den hektischen Deathmatches der Gegner ständig im Heck. Und der Moderator nervt! *ts*


SPIELSPASS 48%
HERSTELLER: TAKE 2
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 63% | SOUND: 58%
Abwechslungsarm und unspektakulär: Simpel gestrickte Flugakrobatik mit eintönigen Baller- und Geschicklichkeitsaufgaben. Leider nur für Solospieler.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Tina Scholefield-Nicholson • **Programmierung:** Adrian Waterhouse, Karl West • **Grafik:** Kaye Elling, Steven Noake, Allan Bednar u.a. • **Sound:** Kevin Saville

Premier Manager 64



Am Markt vorbei: Auch auf dem N64 spielen nur englische Teams der letzten Saison.



Otmar Hoeness auf dem N64: „Premier Manager 64“ bringt Faszination und Dramatik des Trainer- bzw. Managerjobs jetzt auch auf die Nintendo-Konsole. Dabei beschränkt sich Gremlin auf die wesentlichen Aufgaben, sowohl im kaufmännischen als auch im taktischen Bereich. So kümmert Ihr Euch auf dem Sessel um (Sponsoren-) Verträge, Stadionausbau und Spielersuche; auf der Trainerbank legt Ihr Übungseinheiten, Aufstellung, Taktik und Strategie fest. Den Spielverlauf betrachtet Ihr entweder auf einem Statistik-Bildschirm oder Ihr schaut Euch die leidlich animierten und mit Sprachausgabe kommentierten Highlights an. Ebenfalls störend: Wie auf der Playstation hat Gremlin nur englische Teams aus vier Ligen eingebaut, gegen Bundesligisten tretet Ihr allenfalls im Europacup an. Die Mannschaftsdaten stammen noch aus der Saison 98/99 und die Benutzerführung ist zudem ziemlich unkomfortabel. *ts*


SPIELSPASS 58%
HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 43% | SOUND: 57%
Nur für Fans des englischen Fußballs: Wenig prickelnder Manager mit unbrauchbaren Spielszenen und wenig Optionen – auch taktisch und technisch mau.

Andere Versionen
Die Playstation-Version "Premier Manager 98" wurde in MAN!AC 10/98 mit 65% Spielspaß bewertet.

Entwickler: X-ample, D

Mission Impossible



Habt Ihr Eure Kollegin als Minister verkleidet befreit, hilft sie Euch später die Computer auszuschalten (unten).

PS Ein Jahr nach der N64-Version dürfen jetzt auch Playstation-Agenten die unmöglichen Echtzeit-3D-Abenteuer des IMF-Geheimdienstes erleben. Als Ethan Hunt müßt Ihr zusammen mit anderen Kollegen über 20 brisante Aufträge erledigen. Vor dem Einsatz erhaltet Ihr via Sprachausgabe nähere Instruktionen zu den Missionszielen sowie Informationen über Eure Ausrüstung. Und die hat's in sich: Neben Standard-Agentenspielzeug wie Pistole oder Rauchbomben steht Euch meistens der praktische Gesichtsimitator zur Verfügung. Mit diesem Hightech-Gerät erstellt Ihr in sekundenschnelle ein genaues Abbild einer Person und könnt Euch so unbehelligt zwischen den feindlichen Linien bewegen.
Der Spielablauf gestaltet sich abwechslungsreich: Ihr müßt gefangene Informanten befreien, Computer deaktivieren oder Atom-U-Boote sabotieren. Bei allen Einsätzen gilt: Feuert Ihr mit Eurer Kanone blind durch die Gegend, landet Ihr spätestens nach einer Minute im Gefängnis, und Eure Mission ist zu Ende. Um die Aufgaben zu meistern, solltet Ihr Euch deshalb unauffällig verhalten und taktisch klug handeln – so serviert Ihr Eurem Opfer Sekt mit einem Schuß Brechmittel und überwältigt es anschliessend in der Toilette. *os*

! "Mission Impossible" ist ein zweischneidiges Schwert: Einerseits faszinieren die Einsätze mit abwechslungsreichen Aufgaben sowie spannender Agenten-Atmosphäre, andererseits frustrieren technisches Mittelmaß mit ruckelnder Optik sowie der teilweise beinharte Schwierigkeitsgrad. Schon mal stundenlang nach der Sauerstoffmaske im giftgasverseuchten Bunker gesucht? Die hakelige Steuerung von Ethan erschwert einfache Sprungpassagen über Säurebecken und unter Strom gesetzte Bodenplatten unnötig. Der Nebel des N64-Pendants hat sich jetzt zwar etwas gelichtet, dafür müssen Playstation-Agenten grobe Ruckelorgien und Clipping-Fehler in Kauf nehmen. Positiv dagegen ist die gelungene deutsche Sprachausgabe und die Originalmusik der Kult-Serie.

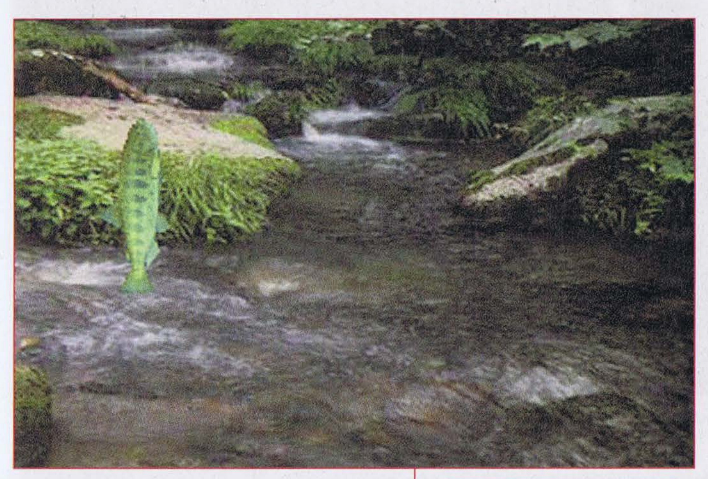
OLIVER SCHULTES


SPIELSPASS 65%
HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 55% | SOUND: 74%
3D-Agenten-Abenteuer mit abwechslungsreichen Missionen. Unausgewogener Schwierigkeitsgrad und Ruckel-Optik nerven.

Andere Versionen
Die N64-Umsetzung wurde in MAN!AC-Ausgabe 10/98 mit 67% Spielspaß getestet.

Entwickler: Natsume, J

Reel Fishing



Am lauschigen Bergbächlein ist uns eine Forelle an den Haken gegangen

PS Nachdem Crave letzten Monat mit dem Rennspiel "Killer Loop" Hightech-Fans bedient hat, sind nun die Naturburschen unter den Playstation-Zockern an der Reihe. Im etwas betagten "Reel Fishing" – der Japaner durfte sich damit bereits 1996 sein Sushi fangen – watet Ihr in Euren kniehohen Gummistiefeln in diversen Süßgewässern. Sieben anheimelnde Lokalitäten besucht Ihr mit Eurem Angelruten-Set, um Forelle, Barsch, Karpfen oder Lachs aus dem Wasser zu ziehen. Um allerdings sämtliche Bäche und Seen Eurer virtuellen Umgebung erkunden zu dürfen, müßt Ihr Euer Können erst durch Erfüllen einer Fangquote oder Angeln eines besonders dicken Brockens beweisen. Egal, welche Art grätenhaltigen Getiers Ihr aus dem Wasser zieht, das Spielprinzip bleibt immer dasselbe. Nach Wahl von Angelrute, Haken und Köder (auch Fliegenfischen wird geboten) werft Ihr die Leine ins Wasser und harrt der Dinge. Nähert sich ein Fischlein, so wird auf ein Unterwasserbild umgeschaltet, in dem Ihr, gegen die Strömung kämpfend, den Haken gen Fisch bugsiert. Hat das schuppige Opfer angebissen, wartet Ihr einfach bis zu dessen Ermüdung und zieht es dann per Knopfdruck an Land. Tierliebe Sportsfreunde lassen die Beute an Ort und Stelle frei, Angeber nehmen ihren Fang mit ins Vereinsheim und setzen ihn dort in's Aquarium. *sf*



In der Seitenansicht wartet Ihr, bis sich ein Opfer in Euren Köder verbissen hat.



SPIELSPASS 28%

HERSTELLER: CRAVE

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 53% | SOUND: 68%

Supersimples Angelspiel: Wegen mangelnder Herausforderung nur als Aquarium- oder Baldrian-Ersatz einsetzbar.

Man kann ja vortrefflich über Sinn und Unsinn von Jagdsimulationen streiten. Solange aber ein Spiel Spaß macht und die Geschicklichkeit fordert, ist die Thematik nebensächlich - und sei sie noch so abstrus. Im Gegensatz zu "Sega Bass Fishing" fehlt Natsumes Angelspiel leider jeglicher Reiz. Hat man erst mal den richtigen Zeitpunkt zum Tastendruck herausgefunden, zieht man ohne Probleme jeden Fisch aus dem Wasser. Und auch wenn das Pad ein wenig rüttelt, Eure Beute wehrt sich nicht wirklich, weder Reaktion noch Reflexe Eurerseits sind gefragt. Optisch und akustisch ist "Reel Fishing" allerdings gelungen. Die anheimelnden Digi-Bächlein plätschern beruhigend, und die sanften Klänge im Hintergrund lassen sich hervorragend für entspannende Atemübungen nutzen.

STEPHAN FREUNDORFER

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Capcom, J

Power Stone



Gut ausgerüstet ist halb gewonnen: Mit der in einer Kiste gefundenen Laserwumme macht Rouge kurzen Prozeß mit Galuda.



Komm her, du Wicht: Gegen die effektvolle Spezialattacke von Wang Tangs Power-Form hat Falcon keine Chance.

Capcom setzt bei "Power Stone" auf das Visual Memory: Habt Ihr Euch mehrmals durch alle Gegner geprügelt, schaltet Ihr gleich drei Minispiele frei: Neben einer Flugzeugjagd und Shuriken-Schießbude gibt es einen einfachen Glücksspielautomaten. Reine Gags sind das nicht: Seid Ihr darin besonders erfolgreich, schaltet Ihr in "Power Stone" weitere Goodies frei.







Drei Happen für unterwegs: Die VM-Minispiele von "Power Stone".

Zur freudigen Überraschung "Street Fighter"-müder Prügelspielfans ist bei Capcoms erstem Dreamcast-Titel von Ryu & Co. nichts zu sehen: Statt dessen kloppt sich eine völlig neue Garde um die legendären "Power Stones". Neben dem britischen Flieger-As Falcon treten u.a. die Zigeunerschönheit Rouge und der indianische Koloß Galuda an. Erfolgreiche Prügler schalten neben den acht Helden die beiden Endgegner frei.
Wer das komplizierte Auswendiglernen von ellenlangen Movelisten scheut, liegt bei "Power Stone" genau richtig: Die schlichte Steuerung kommt mit jeweils einem Knopf für Sprung, Kick, Schlag und Wurf aus, auf Blocks wurde bewußt verzichtet. Eure Recken setzen dabei abhängig von Ihrer Position und der Umgebung die geeigneteste Aktion an. In den 3D-Arenen könnt Ihr Euch völlig frei bewegen: So hetzt Ihr Euren Gegner durch Kneipen und Fabrikhöfe oder nutzt die Vorteile des Geländes: Erklimmt Balkone, um von oben besser anzugreifen oder hangelt Euch an der Decke entlang, um überraschend nach unten zu springen. Überall findet Ihr Tische und Kisten vor, die Ihr für Eure Zwecke nutzt: Hebt die Objekte auf und werft sie Eurem Kontrahenten entgegen. Kann er nicht ausweichen und liegt benommen am Boden, verpaßt Ihr ihm anschließend gleich noch ein paar Hiebe. Knackt Ihr mit einem Schlag herumstehende Schatztruhen, locken praktische Extras: Bomben explodieren nach einem gelungenen Wurf zum Gegner, mit Panzerfäusten und Pistolen verpaßt Ihr ihm aus sicherer Entfernung einige Treffer.
Wichtigstes Utensil sind jedoch die "Power Stones": Zu Beginn einer Runde ist jeder Kämpfer im Besitz eines Exemplars, nach einiger Zeit taucht ein weiteres Juwel in der Arena auf. Schafft Ihr es, alle drei Steine zu besitzen, verwandelt Ihr Euch in ein Superwesen: So mutiert z.B. die zierliche Japanerin Ayame zum rosafarbenen Häschen-Mech. In dieser alternativen Form stehen Euch besonders wuchtige Attacken zur Verfügung, die an Eurem Kraftvorrat zehren. Ist dieser aufgebraucht, schrumpft Ihr wieder auf Eure normale Form zurück und seid kurzzeitig besonders verwundbar.
PAL-Spieler müssen leider ohne 60-Hz-Modus auskommen und mit schwarzen Letterbox-Balken leben. *us*



In London prügelt sich's am besten: Die britische Hauptstadt setzt optische Maßstäbe.

Wenn Euch "Virtua Fighter 3tb" zu kompliziert ist, seid Ihr bei "Power Stone" genau richtig: In den grafisch prachtvollen und detailverliebten Arenen wuseln die Kämpfer mit einem rasanten Tempo herum und verblüffen mit ihren Fähigkeiten. Kein anderes Beat'em-Up läßt Euch so effektiv mit Objekten hantieren und so mächtige Power-moves ausführen. Die einfache Steuerung geht auch notorischen Prügelspielmuffeln leicht von der Hand, besonders die rasanten Zweispieler-Duelle sorgen mit dem "Aber diesmal mach' ich Dich platt"-Anreiz für lange Dreamcast-Sitzungen. Auch Solisten legen sich dank der Aussicht auf reizvolle Geheimnisse und Extras gerne länger mit den Computergegnern an. Etwas verwunderlich finde ich jedoch, daß bereits der einfachste Schwierigkeitsgrad gehobene Anforderungen stellt.

ULRICH STEPPBERGER



Nur die beiden Kolosse Gunrock und Galuda können ohne Verwandlung Stützsäulen ausreißen



Flink kommt voran: Wang Tang nutzt den Laternenpfahl zu einer schwungvollen Attacke gegen Jack.

SPIELSPASS 88%



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	DREAMCAST
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	83%
SOUND	70%

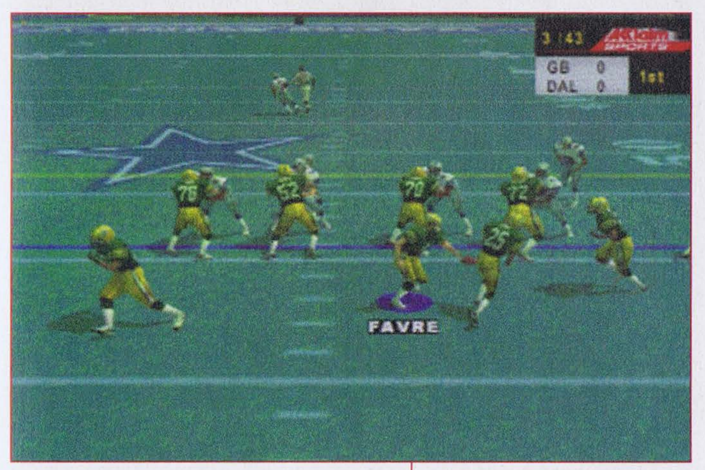
Rasante und effektgeladene Spitzenprügelei: Dank einfacher Steuerung schnell erlernt, aber trotzdem lange fordernd.

AB 16

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 5/99.

Entwickler: Iguana, USA

NFL Quarterback Club 2000



Licht und Schatten: Die Grafik ist äußerst detailreich, ruckelt aber stark.

N64

Wenn ein neuer „Quarterback Club" naht, geraten die Amis in Hysterie – Acclaims Football-Referenz sprengt Jahr für Jahr Verkaufsrekorde. Doch was reizt in diesem Jahr, außer den aktuellen Teamdaten, zum neuerlichen Kauf? Neben den üblichen Spielmodi inklusive Manager-Tätigkeiten bietet „Quarterback Club" nun, wie Konkurrent „Madden 2000", einen Historien-Modus. Ihr dürft in bestimmten Schlüsselszenen aller 33 Super Bowls einsteigen; Statistik, Mannschaftsaufstellung und Spielzüge entsprechen der Realität. Auch das bekannt umfangreiche Steuerungs-Repertoire wurde durch „Pinpoint Passing" nahezu perfektioniert: Ihr könnt nun den Ball kürzer oder weiter werfen als im Spielzug festgelegt, so daß der Receiver dem Verteidigungsspieler leichter entwischen kann. Ungewohnt für Konsolenspiele: Detailgrad der Spieler und weitere Grafikeffekte lassen sich verändern. Im höchsten Level wirken die gepanzerten Recken fast fotorealistisch. Der Bild-Regisseur sorgt gleichermaßen für Übersicht und optische Genüsse: Setzt der Quarterback zum Wurf an, wird auf die schräge Vogelperspektive umgeschnitten, ansonsten seid Ihr mitten im Geschehen. Zusätzlich vermitteln Großaufnahmen von jubelnden, verärgerten oder verletzten Spielern Fernseh-Feeling. *ts*



Ich bin enttäuscht! Mit einem üblichen Update hätte ich gerade noch leben können, aber „NFL Quarterback Club 2000" spielt sich deutlich schlechter als der Vorgänger. Lief dieser nämlich trotz exzellenter Optik flüssig, ruckelt die 2000-Fassung enorm. Die Folge sind Übersichtsprobleme bei Kameraschwenks, außerdem wird das Paßfangen zur Glücksache. Um die Bildrate konstant flüssig zu halten, müßt Ihr selbst mit RAM-Pak den Detailgrad weit herunterschrauben. Dann sieht's zwar aus wie vor drei Jahren, läßt Euch aber die ausgezeichnete KI und die nahezu perfekte Steuerung genießen. Vor allem das neue „Pinpoint Passing" ist grandios! Das Kommentatorenpaar bleibt sachlich wie im letzten Jahr, die Zuschauer gehen aber nun mehr aus sich heraus.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 86%

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	84%
SOUND	73%

128 Bit · RAM-PAK · RUMBLE · AB 6

Tolle Football-Simulation - aber schlechter als der Vorgänger: Grafikruckeln beeinträchtigt Übersicht und Fangverhalten.

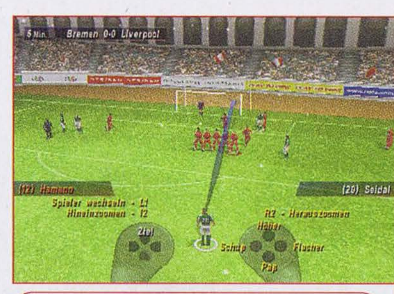
Andere Versionen
Eine Dreamcast-Umsetzung erscheint in einigen Wochen. Der Vorgänger "NFL Quarterback Club 99" wurde in MAN!AC 1/99 getestet (Abwertung auf 90%).

Entwickler: Rage, GB

UEFA Striker



Ein Herz für Exoten: Jamaica zeigt Polen, daß auch Reggae-Fans Fußball spielen können. Der Radarschirm rechts oben ist auf Wunsch abschaltbar.



Freistöße und Ecken werden komfortabel ausgeführt: Via Pfeil bestimmt Ihr die Richtung des Schusses.

Lade-pausen werden bei "UEFA Striker" dank einer netten Idee praktisch genutzt: Vor jedem Spiel bekommt Ihr ein "Finde den Ball"-Bild eingeblendet. Hier markiert Ihr mit einem Cursor



Ja, wo isser denn? Die Suchbilder sind oft ziemlich knifflig.

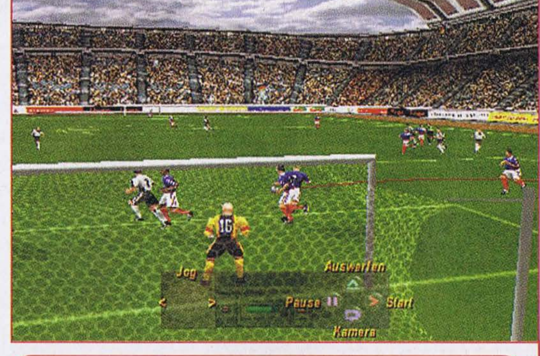
die Stelle, an der Ihr das runde Leder vermutet. Habt Ihr richtig geraten, wird ein Teil eines Codes angezeigt, den Ihr später im Spiel eingeben könnt.

Das erste "Striker" erschien noch auf dem Amiga, 32-Bit-Kicker wurden 1996 ebenfalls mit einer Fassung bedient, bevor EA mit der jährlichen "FIFA"-Inkarnation das Fußballfeld für sich beanspruchte. Die lange Pause nutzte Entwickler Rage, um seine Attacke auf den Marktführer vorzubereiten: "UEFA Striker" legt dabei mehr Wert auf flotten Spielablauf denn komplexe Simulation des Geschehens.

Zu Beginn stehen Euch 45 Vereinsmannschaften aus ganz Europa zur Wahl. Während die Spielernamen originalgetreu sind, müssen die Clubs aus Lizenzgründen mit dem Städtenamen auskommen – dank Editor lassen sie sich aber leicht umbenennen. Neben einem Freundschaftsspiel tretet Ihr u.a. zu einer Superliga oder einem Pokal im KO-System an. Vor dem Spiel legt Ihr außerdem fest, ob Ihr bei Tag oder bei Flutlicht antretet sowie Regen oder Schnee trotzt. Im Taktikmenü wechselt Ihr Spieler aus, wählt Eure Aufstellung und entscheidet, ob Ihr den Ball offensiv nach vorne treibt oder den Gegner in die Abseitsfalle lockt. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, Euch in ein Trainingslager zurückzuziehen. Hier macht Ihr Euch in fünf Lektionen wie "Torschuß" oder "Standardsituationen" mit den einzelnen Aspekten der einfachen Steuerung vertraut. Je länger Ihr den Schußknopf drückt, desto wuchtiger und plazierter drischt Euer Stürmer auf den Ball. Gleiches gilt für den Kurzpaß: Dieser geht an den mit einem Kreuz markierten Teamkollegen; aber nur wenn Ihr ihn genau anspielt, gelingen auch dynamische Direktabnahmen. Außerdem lassen sich hohe Flanken in den Strafraum oder ein Anspiel direkt in den Lauf Eures Mitspielers ausführen. Seid Ihr in der Defensive, versucht Ihr den Gegner mit einem fairen Manöver vom Ball zu trennen oder greift mit einer Blutgrätsche ein.

Seid Ihr fit, strebt Ihr nach dem UEFA-Zertifikat. Um dies zu erhalten, müßt Ihr in sechs verschiedenen Kategorien bestimmte Aufgaben unter genau definierten Bedingungen erfüllen. Nur so schaltet Ihr auch die 61 Nationalmannschaften und Wettbewerbe wie die EM-Qualifikation frei.

Für den obligatorischen Spielkommentar griffen Infogrames und Rage auf relativ unverbrauchte Kräfte zurück: Als eine Hälfte des Reporter-Duos sitzt DSF-Blondlocke Dieter Nickles vor dem Mikrophon. *us*



Schaut Eure Tore in der Zeitlupe aus beliebigem Winkel an: Das Jog-Shuttle erlaubt stufenlose Wiedergabe.

Endlich bekommt "FIFA" ebenbürtige Konkurrenz! Für Simulationsfanatiker mag die etwas einfach gestrickte Steuerung zu wenig Kabinettstückchen bieten, insgesamt wird sie aber den Ansprüchen gerecht: Besonders Mehrspieler-Duelle entwickeln sich dank der actionlastigen Spielweise zu ungeahnten Stimmungsknüllern. Solisten erfreuen sich an anspruchsvollen und taktisch variablen Computergegnern. Die einwandfreie Grafik gefällt mit kleinen Details: So liegen z.B. Teile des Spielfeldes abhängig vom Stand der Sonne im Dunklen, auch die herausragende Wiederholung hat es in dieser Qualität noch nicht gegeben. Das witzige Training ist eine nette Idee und wird durch das Zertifikat sinnvoll eingebunden. Nur bei den Optionen und der Präsentation hätte ich mir etwas mehr Aufwand im Stil der EA-Konkurrenz gewünscht.

ULRICH STEPPBERGER






Ob bei Elfmeter (links), Schußtraining (Mitte) oder Standardsituationen (rechts): Im Training müßt Ihr immer die markierten Felder treffen oder vor der Linie schießen.

Andere Versionen
Eine Dreamcast-Version erscheint in Kürze.

BEAT'EM UPS

DAS BACKPFEIFEN-GENRE

Lieber ein gutes Prügelspiel als ein zweimonatiger Krankenhausaufenthalt: Mit Beat'em-Ups dürfen auch schmächtige Kampfsportfans ganz groß austeilen.

Ob ehrenhaftes Kräftemessen, fiese Hinterhofschlägerei oder bluttriefendes Monstergemetzel – das Prügelspielgenre hat für jede Gesinnung (und jeden Intelligenzquotienten) die passende Keilerei parat: Nahezu jeder Konsolenbesitzer nennt mindestens ein Beat'em-Up sein Eigen. Die Beliebtheit des digitalen Kampfes hat auch Hollywood erkannt: Kein anderes Genre kann so viele Verfilmungen vorweisen („Double Dragon", „Street Fighter", „Mortal Kombat") wie das Beat'em-Up. Auf den folgenden Seiten klärt MAN!AC den Kult um virtuelle Maulschellen und Ohrfeigen: Unser geschichtlicher Rückblick informiert Euch über die Entwicklung des Prügelspiels, seine grandiosen Meilensteine, aber auch peinliche Flops. Einen besonderen Abschnitt haben wir den Wrestling-Turnieren gewidmet, die als Umsetzung des amerikanischen Freistilringens spielerisch wie technisch aus dem Handkantenrahmen fallen. Anschließend klären wir die verschiedenen Prügelspielgattungen und gewähren Euch einen Blick auf die empfehlenswerten Vertreter des Genres. Auch die schlagkräftigen Visionen der Heimentwickler, obskure Beat'em-Up-Mutationen und Prügelspielhelden im Wandel der Zeit nehmen wir genau unter die Lupe: Legt Schlagring sowie Baseballschläger beiseite und genießt einen friedlichen Spaziergang durch die Welt des virtuellen Zweikampfs. *oe*

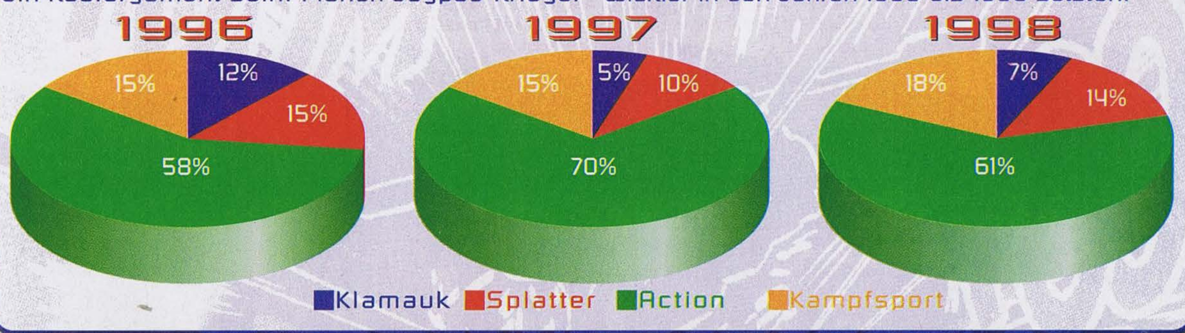
SPIELEFÜHRER '99

WISSEN ZUM SAMMELN

Genre	Ausgabe
Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	6/99
Actionspiele	7/99
Denkspiele	9/99
Beat'em-Ups	11/99
Sportspiele	in Kürze
Action-Adventure	in Kürze
Strategiespiele	in Kürze
Rollenspiele	in Kürze

BLUTERNST ODER LIEBER SPASSIG?

Wer ein Prügelspiel erwerben möchte, muß sich nicht nur zwischen Actionkeilerei, Simulation und Prügelscroller entscheiden: Großzügiger Einsatz von digitalem Blut und Bildschirm-erschütternde wie übermenschliche Supermoves können auch ein Kaufargument sein. Manch Joypad-Krieger bevorzugt nicht zuletzt realistisch umgesetzte Kampfgattungen oder mit Herzchenhammer bewaffnete Kulleraugendinos. Unsere Statistik verrät nach den Kriterien Klamauk, Splatter, Action und Kampfsport, welche Schwerpunkte die Entwickler in den Jahren 1996 bis 1998 setzten.



Von der Backpfeife zum Ultracombo

Die Prügelhelden von heute überbieten sich gegenseitig mit massig Moves und luxuriösen 3D-Gewändern, doch die ersten Konsolenkämpfer kannten gerade mal sechs Hiebe und traten im schäbigen Pixel-Kimono zum Duell an. Begleitet uns auf einem Streifzug durch die Beat'em-Up-Geschichte und laßt die ruhmreichsten Schlachten Revue passieren.

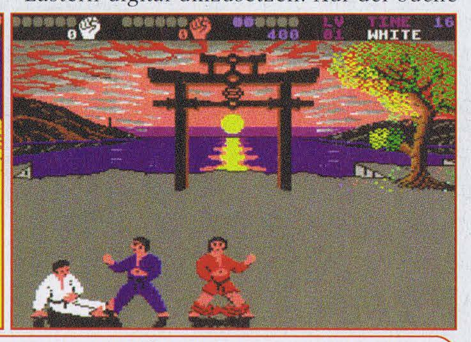
Urvater der Duellkeilereien: Data Easts „Karate Champ" erschien als Kampfsportturnier für einen Teilnehmer und Zweispieler-Prügelei („VS-Edition") hoch in den Bergen.

Während Hobby-Rennfahrer und Möchtegernpiloten bereits in den Anfängen der Videospielgeschichte ihrer Leidenschaft virtuell frönen durften, mußten Kampfsportfans bis in die 80er-Jahre selbst die Wange hinhalten: Frühe Konsolen und Homecomputer konnten die komplexen Bewegungen des Körpers nicht simulieren, nur die Darstellung starrer Objekte wie Autos und Raumschiffe war möglich.
Die ersten Boxsimulationen für Atari 2600, Interton & Co. haben mit den Beat'em-Ups von heute nur wenig gemeinsam: Konsolenhistoriker sehen in der Piratenrauferei **Swashbuckler** (Apple 2, 1983) den Vorläufer moderner Konsolenschlägereien. Im gleichen Jahr setzte sich auch **Bruce Lee** (Commodore 64) gegen Ninja und Sumoringer zur Wehr: In dem Jump'n'Run mit Prügelelementen waren jedoch nur zwei Hiebe möglich. Jordan Mechner („Prince of Persia") kam 1984 mit **Karateka** als erster auf die Idee, einen Eastern digital umzusetzen: Auf der Suche nach der entführten Prinzessin Mariko stellt Ihr Euch mit je drei Tritten und Hieben anstürmenden Martial-Arts-Experten und schließlich dem Karatemonster Akuma – das Prügelgenre samt seiner Helden und Bösewichte war geboren.
Für virtuelle Schläger interessanter ist jedoch Data Easts **Karate Champ** (1984): Statt scrollender Hintergründe konzentrierten sich die Entwickler auf die Kämpfer und schufen mit dem Achtwege-Joystick und zwei Feuerknöpfen eine reichhaltige Auswahl an Spezialschlägen. Geprügelt wurde nicht um



Taktische Simulation statt wüstem Gekloppe: In Electronic Arts' „Budokan" (1989) stellt Ihr Euch dem Feind mit Nunchaku, Bo-Stab, Schwert oder bloßen Händen.

Frauenpower macht Gangster sauer: In Angels „Girls Fight" (Super Nintendo, 1993) säubert Ihr mit einem von fünf Mädels Einkaufsstraßen, Vergnügungsparks und Paralleldimensionen.



Prügeln per Punktesystem: In System 3s „International Karate" duelliert Ihr Euch vor acht internationalen Sehenswürdigkeiten. Die Fortsetzung „International Karate Plus" überrascht mit drei Kontrahenten (zwei spielbar) und massig Grafikgags: Im Hintergrund treiben Vögel, Fische und Würmer ihren Schabernack, Eure Kämpfer lassen nach einer kurzen Wartepause die Hosen runter.





In 16 Bit-Tagen war das Prügelgenre für Splatterfans Pflicht: In Toeis „Hokuto No Ken 2" („Fist of the North Star", 1989) und Namcos „Splatterhouse 3" (1993) für Mega Drive fließt das Blut in Strömen.

DER BEAT'EM UP - ZEITPLAN

Die Entwicklung des Prügelspielgenres war stets von der Konsolen-Power abhängig, denn die Simulation komplexer Bewegungsabläufe scheitert oft an der Hardware.

EINZELKÄMPFER
1983-1984

Wie in einem Jump'n'Run kann der Spieler nur einen Helden wählen und prügelt sich mit wenigen Hieben einen Gang entlang (Bild: „Karateka") oder mit einem annehmbaren Schlagsortiment von Turnierrunde zu Turnierrunde.



ZEITALTER DER KAMPFSTILE
ca. 1985-1986

Verschiedene Kampfstile wie in „Yie Ar Kung Fu" (Bild) treffen in Kampfsportturnieren und Hinterhöfen aufeinander: Jeder Gegner kann nur mit einer bestimmten Taktik besiegt werden, die Kontrahenten überraschen erstmals mit Persönlichkeit.

EROBERUNG DER STRASSE
ca. 1987-1992

Kahle Endloshintergründe in verschiedenen Farben werden zu detaillierten Straßen und Arenen (Bild „Fighting Street"): Die Entwickler erkennen die neuen Möglichkeiten und lassen besonders in den Prügelscrollern Kontrahenten aus Türen im Hintergrund auftauchen.

DREIDIMENSIONALE KÄMPFER
ca. 1993-1994

Mit Segas „Virtua Fighter" (Bild) setzen die Prügelhelden den ersten Fuß in den dreidimensionalen Raum: Spielerische Unterschiede zur traditionellen Bitmapkeilerei gibt es nicht, nur der Darstellungsmodus hat sich geändert.

Kampf um die Hinterhöfe: Auf den 16-Bittern stritten sich die Recken von Capcoms „Final Fight“ (Super Nintendo) und Segas „Streets of Rage“ (Mega Drive) um den Prügelscroller-Tron.



System 3s zukunftsweisende „Last Ninja“-Serie forderte Euch schon 1988 mit einer dreidimensionalen Abenteuerwelt aus isometrischer Perspektive: Als gewandter Ninja sammelt Ihr Schlüssel und Extras, betätigt Schalter und hüpft mit Saltos von Burgzinne zu Burgzinne. Die allgegenwärtigen Kontrahenten vermöbelt Ihr mit Handkante, Nunchaku, Bo-Stab und Schwert.

Mischung aus Prügelspiel und Jump'n'Run: Die Eastern-Helden „Bruce Lee“ (Datasoft, C64) und „Jackie Chan“ (Hudson, PC-Engine) stellen sich hinterhältigen Hüpfparcours sowie wütenden Ninjas und sammeln dabei fleißig Extras.

den Energiebalken, sondern um Punkte: Schwere Treffer wie Sprungkick und Magenschwinger bedeuten zwar schon den halben Sieg, sind jedoch leicht abzuwehren. Das Konzept war so erfolgreich, daß Data East im gleichen Jahr eine „VS“-Version für zwei Spieler nachreichte. Irems **Kung Fu Master** beherrschte knapp ein Jahr später zwar nur wenige Hiebe, erforschte jedoch die Etagen eines Tempels und vermöbelte mehrere Gegner gleichzeitig: Auf den Vater von **Double Dragon**, **Final Fight** & Co. konterte Konami mit dem revolutionären **Yie Ar Kung Fu**: Zum ersten mal trafen sich Vertreter verschiedener Kampfstile zum großen Turnier. Mit **Way of the Exploding Fist** (1986) und **International Karate**“ (1987) brach dann das Prügelfieber aus: Grandiose Steuerung, tadellose Optik und digitale Kampfschreie krönten die blitzschnellen Karateduelle. Die Fortsetzungen **Way of the Exploding Fist Plus** und **International Karate Plus** gelten mit zwei menschlichen und einem CPU-Kämpfer sowie Turbooption und Bonusspielen als Meilenstein. In Japan sorgte derweil eine neue Welle Prügelscroller für Aufsehen: In Technos **Double Dragon**-Serie (ab 1987) und Irems **Vigilante** prügelt Ihr Euch durch Hinterhöfe und U-Bahn-Stationen auf der Suche nach Eurer Freundin. Capcom gründete im gleichen Jahr mit dem scrollenden **Fighting Street** (erste „Street Fighter“-Episode für PC-Engine CD) die berühmteste Raufbande der Welt. Im 16-Bit-Zeitalter dominierten dann die Konsolen das Genre: Japanische Prügelautomaten von Namco, Capcom, SNK und Sega wurden für Mega Drive und Super Nintendo umgesetzt: **Street Fighter 2** erschien als erstes 16-MBit-Modul und reformierte das Genre grafisch wie spielerisch, SNK kopierte und variierte die Spielmechanik für Prügelturniere wie **Fatal Fury**, **King of Fighters**, **Art of Fighting** und **Samurai Shodown**. Die letzte Revolution erlebte das Genre 1992 mit Segas **Virtua Fighter**: Dreidimensionale Kämpfer, atemberaubende Animationen und massig Moves sorgten in den Spielhallen für Furore.



Prügelveteranen packt das Grauen: Ataris „Pit Fighter“ von 1991 nutzte als erstes Beat'em-Up digitalisierte Kämpfer und gilt bis heute als eines der miesesten Videospiele.

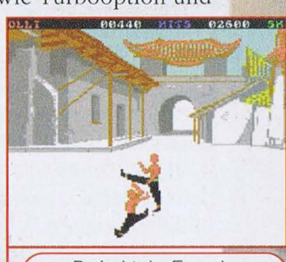


Zwischen Mensch und Tier: Nach seinem ersten Auftritt in „Sabrewulf“ (Spectrum) mutiert Rares gleichnamiger Prügelheld in „Nightcrawler“ zu einem Werwolf und verwandelt sich erst viele Jahre später auf dem Game Boy wieder in seine ursprüngliche Gestalt.

Spielerisch und technisch ein Meilenstein: Capcoms stetig aufgewärmtes „Street Fighter 2“ (Super Nintendo, 1991) war das erste 16-MBit-Modul der Welt.

Während andere Helden im Lauf der Zeit altern, unterzieht sich Ryu einer Verjüngungskur nach der anderen: In „Fighting Street“ zeichnen die Falten eines 30jährigen das Gesicht des Straßenkämpfers, in „Street Fighter 2“ befindet er sich im potenten Alter von etwa 26 Jahren. Mit jugendlicher Mine empfängt er Euch in „Street Fighter Alpha“, als „Pocket Fighter“ tauscht den Kimono endgültig gegen die Windeln.





Da lacht der Eunuch: Laut Thalions „Chambers of Shaolin“ (Commodore 64) gehört das Spagat samt Hieb in die Familienjuwelen zu den Grundtechniken der bescheidenen Shaolin-Mönche.

RÄUMLICHE DUELLE

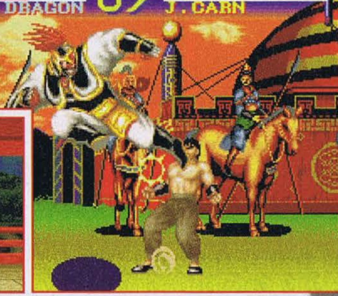
1995-1999

Konsolenkämpfer erkennen die Möglichkeiten der 3D-Arenen: Ausfallschritte und Rollen in den Hintergrund (Bild: „Tekken 2“) gelten als taktische Finesse und praktische Alternative zum Block, viele Prügeleien haben jedoch Probleme mit der Kolissionsabfrage.

DIE ZUKUNFT

ab 2000

Nachdem es den Entwicklern gelungen ist, Kampfsportler mit Polygongerüste realistisch darzustellen, wenden sie sich wieder dem Hintergrund zu: Dornen am Boden, Gefälle und Hindernisse setzen taktische Akzente, harmlose Gegenstände wie Stock, Stuhl und Kiste verwandeln sich mit einem Griff in tödliche Waffen und erweitern für wenige Hiebe das Move-Repertoire.





Beat'em-Up-Hits vom Fließband: Mit dem Erfolg der Neo-Geo-Automaten konnten sich Prügelfans vor SNK-Keilereien kaum retten. Konsolenumsetzungen wie „Art of Fighting '93“ (Mega Drive) und „World Heroes“ (Super Nintendo) erschienen meist ein Jahr später.

Herr der Ringe

Wrestlingspiele sind fast ein eigenes Genre: Trotz der Verwandtschaft zu Beat'em-Ups drehen sich viele Spieler schon beim Anblick des Show-Rings um. Im Freundeskreis jedoch dazu gezwungen, wird aus den manchem Wrestlingmuffel bald ein grunzender Joypad-Proll.



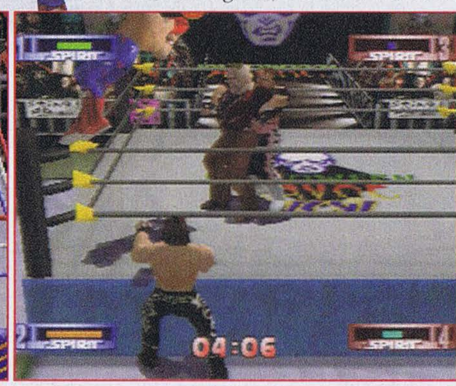
Spartanisch, aber spielbar: In "WWF 2" (Commodore 64) wählt Ihr einen von sechs Wrestlern und vermöbelt den Feind mit rund 15 Manövern.

Spätestens seit dem tragischen Fall des Owen Heart vom Stadiondach wissen auch Zweifler um den theoretischen Ursprung der verbissenen Feden, gemeinen Hinterhalte und unbestraften Waffeneinsätze des Wrestlingsports: Catchen ist die moderne und humane Wiederbelebung der Gladiatorenkämpfe des alten Rom, die mit Streitigkeiten im TV-Soap-Format für Spannung sorgt. Es handelt sich also um Unterhaltung auf unterstem Niveau, gerade recht für einen Herrenabend vor Konsole und Glotze.

Wie das Catchen mit einem Karateturnier, sind auch Wrestlingspiele mit Beat'em-Ups spielerisch wie taktisch nur am Rande verwandt: Im Konsolenring spielen Hiebe eine Nebenrolle, Catchen konzentriert sich auf den Infight; demnach bestimmen Würfe, Konter- und Hebelgriffe den Kampf. Die komplexen Bewegungsabläufe und Interaktion der Spielehelden waren mit der zweidimensionalen Bitmapgrafik älterer Konsolen kaum realistisch umzusetzen: Bis auf wenige gelungene Ausnahmen wie **Human Wrestling** (1990, Game Boy) und Acclaims **WWF**-Serie für Super Nintendo glichen die meisten Umsetzungen experimentellen 3D-Prügeleien auf Sprite-Basis. Die Wrestler beherrschten 20 bis 30 gemeinsame Manöver, der einzige Unterschied war meist nur die Haarfarbe sowie der Finishingmove. Erst mit der flexiblen Polygongrafik ist es möglich, die Manövervielfalt wie in einem realen Match zu gestalten: Moderne Wrestler wie in THQs **WCW vs. NWO Revenge** beherrschen ein reichhaltiges Manöversortiment aus rund 350 Motion-Capture-Würfen, Euren Schützling wählt Ihr aus bis zu 50 Kämpfern. Die Wrestler reagieren auf die Beschaffenheit des Hintergrundes und knallen z.B. mit dem Kopf gegen einen Ringpfosten (sehr praktisch), unfaire Waffen wie Baseballschläger und Tische sorgen für hitzige Gefechte: Was Prügelfans an neuen Beat'em-Ups wie Squares **Ehrgeiz** oder Capcoms **Power Stone** preisen, ist für Wrestlingspieler seit Jahren normal.

Einzug inklusive: "WWF Challenge" (Commodore 64) war das erste Wrestlingspiel, in dem die Kontrahenten via Animation in den Ring klettern.

Im Gegensatz zu Prügelspielen ist das Kampfsystem der Konsolenwrestler immer gleich: Ihr habt die Wahl aus Schlag, Wurf und Griff (bzw. Block mit anschließendem Kontergriff), die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Je nach Kampfsituation (liegend, stehend, auf dem Ringpfosten etc.) und Position zum Gegner (seitlich, Auge in Auge, von hinten etc.) variieren dabei Eure Standardattacken. Stehen beide Kontrahenten auf den Beinen, packt Ihr mit dem Wurfknopf den Feind am Kragen: Im sog. Clinch wählt Ihr dann per Richtungskommando und Länge des Knopfdrucks aus einem reichhaltigen Wurfsortiment. Dieses allgemeine Steuerprinzip gestaltet den Einstieg kinderleicht und motiviert zum Herumprobieren, denn Movelisten liegen in diesem Genre selten bei.



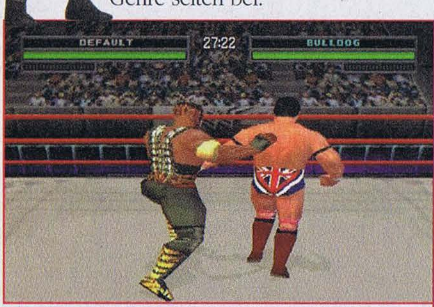
Flexibles Kampfsystem und annehmbares Move-Sortiment: Acclaims "WWF Royal Rumble" (links, Super Nintendo) ist eines der wenigen fesselnden 16-Bit-Wrestlingspiele. Ihr haltet den Feind fest, und Euer Kumpel hüpft voll drauf: Der hervorragende Vierspieler-Modus macht die Genrehits wie "WCW/NWO Revenge" zur mitreißenden Massenkeilerei (rechts).



TV-Ringaction: Wie hier in THQs "WCW vs the World" zoomt die Kamera beim Zweikampf meist ganz nah an's Geschehen.



Für Playstation-Wrestler ein Muß: Von Tomys "Toukon Retsuden"-Serie erschien leider nur der erste Teil unter dem Namen "Power Move Pro Wrestling" in Deutschland.



Da Bebt der Ring: Mit dem "Whip in" schubst Ihr Euren Kontrahenten in's Seil und nützt den Katapulteffekt für besonders schmerzhafte Manöver wie Powerslam und Bodypress.

WRESTLINGSPIELE FÜR NINTENDO 64 UND PLAYSTATION

NAME	PAL-RELEASE	HERSTELLER	SYSTEM	SPIELSPASS
Fire Pro Wrestling	Nein	Human	Playstation	👍👍👍👍
Toukon Retsuden	Ja	Tomy	Playstation	👍👍👍👍
Toukon Retsuden 2	Nein	Tomy	Playstation	👍👍👍👍👍
Toukon Retsuden 3	Nein	Tomy	Playstation	👍👍👍👍👍
Toukon Spirits	Nein	Tomy	Nintendo 64	👍👍👍
WCW Nitro	Ja	THQ	N64 & PS	👍👍👍
WCW Thunder	Ja	THQ	Playstation	👍👍👍
WCW vs the World	Ja	THQ	Playstation	👍👍👍👍
WWF in Your House	Ja	Acclaim	Playstation	👍👍
WWF Warzone/Attitude	Ja	Acclaim	N64 & PS	👍👍👍👍
WWF Wrestlemania	Ja	Acclaim	Playstation	👍👍

Philosophie der Hiebe

Der wichtigste Aspekt bei der Wahl eines Beat'em-Ups ist die Steuerung: Kampfsportfans bevorzugen die Glieder-orientierte Steuerung der Simulationen, Adrenalinjunkies das knallharte Buttonsmashing der Actionkeilereien. Wer lieber wild um sich schlägt, wählt einen Prügelscroller. Entdeckt Eure persönlichen Vorlieben und wählt Euren Lieblingstyp.

SCHLAG AUF SCHLAG

ACTIONKEILEREIEN



"Bloody Roar 2": Via Monstermutation zum Comborausch.

Die Steuerung von actionorientierten Beat'em-Ups wie „Street Fighter 2" und „Bloody Roar" basiert auf dem traditionellen Prügelspiel à la „Karate Champ": Euer Held unterscheidet Hiebe und Tritte in verschiedenen Höhen, die Ihr mit Special-Kombinationen zu spektakulären wie niederschmetternden Superschlägen variiert. Oft sind Faustschläge und Kicks in zwei bis drei Härteklassen unterteilt, die sich auskontern. Geblockt wird meist durch bloßes Zurückweichen. Der Erfolg liegt im Rhythmus aus Angriff und Verteidigung: Wer jede Schlagpause des Gegners konsequent nützt und Gegenangriffe in Abwehrstellung erwartet, wird ein wahrer Meister. Verschnaufpausen sind dabei Euer größter Feind: Laßt Eurem Gegenüber keine Chance, einen überlegten Angriff zu starten, einen Supermove anzusetzen oder Euch mit Feuerbällen und Wurfgeschossen auf Abstand zu halten. Profis beherrschen in manchen Keilereien Combos von über 100 Treffern, die, einmal angesetzt, für Euch den sicheren Tod bedeuten. Die blitzschnellen Gefechte haben jedoch auch ihren Haken: Wer in der Hektik den Überblick verliert, schafft's nie auf's Siegertreppchen.



In Japan eine Anime-Keilerei unter vielen: "Dragon Ball Z".



Küß meinen Hintern: Die "Dead or Alive"-Mädels gehen ran.

Actionkeilereien gefallen Euch, wenn... Ihr Euch bereits begeistert auf den 16-Bittern geprügelt habt, und das traditionelle Kampfkonzept nicht missen möchtet. Feige Ausweichschritte und Fluchtversuche sind Euch ein Greul. Nur wer die direkte Konfrontation nicht scheut, sich mit Eurer Schnelligkeit messen kann und unter Euren Supercombos nicht zusammenbricht, ist ein ernstzunehmender Gegner. In Actionkeilerein deckt Ihr Euren Gegenüber mit Hieben nur so ein, ein Perfect-Sieg oder Zeitrekord ist das Höchste der Gefühle.

EILE MIT WEILE

KAMPFSPORTSIMULATIONEN

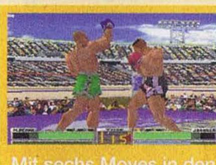
Im Gegensatz zu den Actionkeilereien orientiert sich die Steuerung der Kampfsportsimulationen an Euren Waffen: Für jeden Fuß und jede Faust ist ein Feuerknopf reserviert. Seid Ihr im Besitz einer Waffe wie Schwert oder Kampfstab, unterscheidet das Spiel horizontale und vertikale Hiebe. Kampfsportsimulation bedeutet dabei nicht unbedingt die digitale Umsetzung realer Martial-Arts-Künste: Auch ein fiktiver Held mit erdachten Moves wie "Tekken"-Bär Kuma kann simuliert werden. Combos setzt Ihr nicht aus Attacken, Linkmoves und Specialkombinationen zusammen, sondern Ihr folgt logischen wie vorgegebenen Bewegungsabfolgen ähnlich einer Karate-Kata. Dabei müßt Ihr nicht wild auf Buttons und Steuerkreuz herumhämmern, sondern einfach zum rechten Zeitpunkt den richtigen Angriffsknopf drücken: Der Kampfverlauf ist wesentlich gemütlicher. Wahre Sieger kennen jede Bewegung ihrer Gegner im Schlaf und wissen genau, mit welchem Manöver sie dem Feind zuvorkommen oder ausweichen. Deshalb spielt auch die Routine bei Kampfsportsimulationen eine wesentliche Rolle.



"Bushido Blade 2" steht im Schatten des tadellosen Vorgängers



Prügelturnier mit über 250 Kämpfern: Squares "Tobal 2".



Mit sechs Moves in den Kampf: Die peinlichen "K1 Area Fighters"

Kampfsportsimulationen gefallen Euch, wenn... Ihr Euren Kontrahenten nicht mit Hieben eindecken, sondern lieber mit bedächtigen Manövern überlegen besiegen wollt. Was kann schon schmachvoller sein, als wenn der Feind wild herumzappelt und immer nur in's Leere läuft oder alle paar mißglückten Angriffsversuche einen mächtigen Supertritt kassiert? Mit den Kampfsportsimulationen könnt Ihr Eure Überlegenheit wesentlich demonstrativer beweisen und habt nebenbei noch Zeit für ein paar provozierende Sprüche.

IMMER FESTE DRAUF

PRÜGELSCROLLER

Daß gemeine Vorstadtgangs und schräge Schlägertrupps nicht brav der Reihe nach gegen Euch antreten, ist spätestens seit der ersten Abreibung in der Grundschule klar: Prügelscroller konzentrieren sich nicht primär auf Schlagvielfalt und Kontertaktik, sondern auf das Gegneraufkommen. Allein oder im Team mit einem Kumpel marschiert Ihr durch düstere Hinterhöfe sowie verlassene U-Bahn-Schächte und mischt das Gossenvolk im Akkord auf: Euer Manöversortiment ist meist sehr begrenzt, nur wenn Ihr die herumliegenden Waffen wie Schlagring, Messer, Pistole oder gar MG nützt, kommt Abwechslung ins Spiel. Meist ist für Faust, Kick, Sprung und Special je eine Taste reserviert, feindliche Attacken blocken könnt Ihr nur selten. Dafür schleudert Ihr die anstürmenden Punks und Rocker durch Fensterscheiben, Mülltonnen oder gar in ein Loch wie einen geöffneten Gulli. Fallgruben und Minen sind für Euren Helden lästige Hindernisse und sorgen für kleine Jump'n'Run-Einlagen: Mit etwas Geschick könnt Ihr die Schikanen jedoch auch als Falle nutzen und den Feind hinein locken.



Mit Vierspieler-Modus: Die "Fantasic Four" im Kampfgetümmel.



Allein gegen alle: Der "Shaolin" nimmt's mit mehreren Gegnern auf.



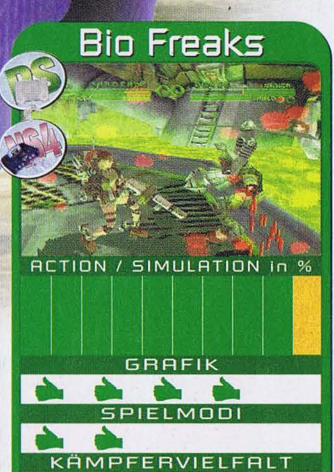
Tierische Keilerei: In "T'ai Fu" steuert Ihr Fabeltiere.

Prügelscroller gefallen Euch, wenn... Ihr Eure Kontrahenten am liebsten im Dutzend niedermäht und für das Erlernen endloser Movelisten keine Geduld besitzt. Kampfsportehre und faire Auseinandersetzungen sind Euch zuwider: Erst wenn Ihr Euch richtig die Hände schmutzig macht und den wehrlosen Gegner mit dem Baseballschläger zusammenknüppelt, fühlt Ihr Euch wohl. Wenn dabei öffentliches Eigentum beschädigt wird, um so besser: Im Prügelscroller könnt Ihr Euren Aggressionen freien Lauf lassen.

Die MAN!AC-Ohrfeigentips '99

Habt Ihr Euch für eine Prügelvariante entschieden? Na dann rein ins Vergnügen, denn unsere Übersicht zeigt die besten Genrevertreter und erleichtert den Einkaufsbummel.

Bio Freaks



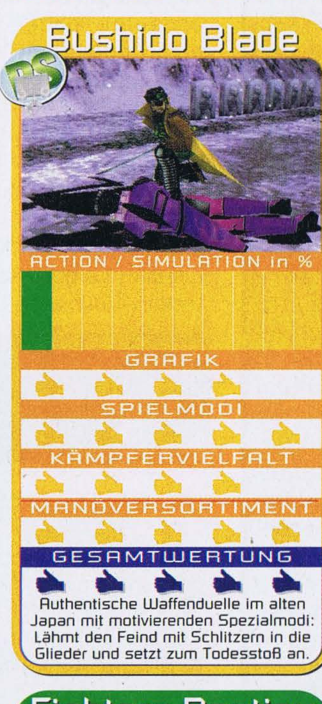
Kranke Genmutanten ballern und schnippeln sich gegenseitig Arme und Köpfe ab. Das Blut spritzt quer über den Bildschirm.

Bloody Roar 2



Ratternde 20-Hit-Combos, bombastische Spezialeffekte und Monstermutationen machen das Hudson-Handgemenge zum Action-Highlight.

Bushido Blade



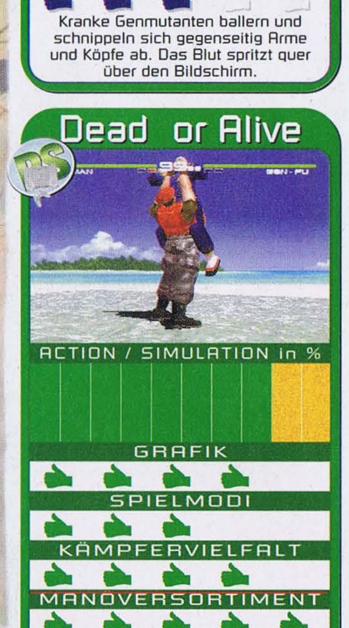
Authentische Waffenduelle im alten Japan mit motivierenden Spezialmodi: Lähmt den Feind mit Schlitzern in die Glieder und setzt zum Todesstoß an.

Darkstalkers 3



Gruselige Vampirduelle mit bildschirmfüllenden Supermoves und ausgefallenen Charakteren: Für Fans traditioneller Bitmapkeilereien.

Dead or Alive



Ninjas und Wrestler prügeln sich in der explosiven Todeszone: Taktiker vermissen Sidestep und andere defensive Manöver.

Dynasty Warriors



Kampfsportsimulation mit Katana und Lanze um die Kämpfer des alten China: Der taktische Paradeschlag bestimmt die überlegten Duelle.

Fighters Destiny



Der einzige (nicht indizierte) Prügelhit im Duellformat für's N64: Innovative Sondermodi und Kampf um Specials garantieren heiße Nächte.

Fighting Force



Brutale Hinterhofschlägerei mit Alternativpfaden und massig Extrawaffen, Prügelprofis schaffen's jedoch sofort bis zum Endgegner.

Nightmare Creatures



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Blutiges Zombiegemetzel mit Schwert und Lanze: Löst Schalterrätsel, entdeckt versteckte Extras und watet knietief in Monsterinnereien.

Power Stone



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Nützt Extras und Monstermutation: Ob an der Decke hängend oder mit einer Tonne über'm Kopf taumelnd, Lacher sind in" Power Stone" garantiert.

Samurai Shodown

Soul Blade



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

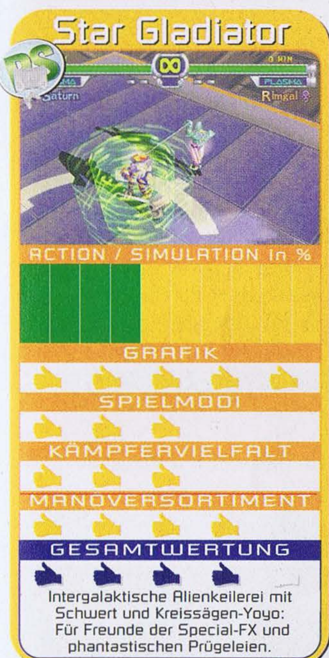
MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Klassisches SNK-Beat'em-Up um die Samurais und Ninjas im alten Japan: Euch erwarten bombastische Special-FX und einige Blutspritzer.

Blitzschnelle Duelle mit Axt und Sai in animierten 3D-Arenen: Erspielbare Extrawaffen und der Story-Modus garantieren Langzeitmotivation.

Star Gladiator



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Intergalaktische Alienkeilerei mit Schwert und Kreissägen-Yoyo: Für Freunde der Special-FX und phantastischen Prügeleien.

Street Fighter Alpha 3



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Pocketstation-Unterstützung, unvergleichliche Manpower und das beispiellose Kampfsystem krönen das Capcom-Update zum Bitmapkönig.

Street Fighter Ex Plus Alpha



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Ryu & Co. vermöbeln sich in 3D mit massig Special-FX und Manpower: Die neuen Möglichkeiten der Polygonarenen werden nicht genützt.

Tekken 2



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

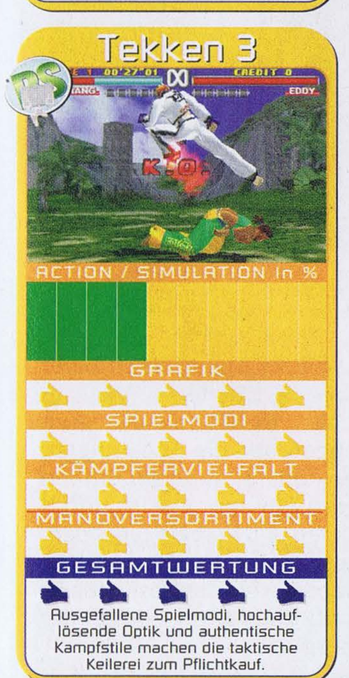
KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

In der PAL-Version leider langsam: Dank der authentischen Kampfsportumsetzungen von Thaiboxen bis Tai Chi jedoch ein Muß für Prügelfans.

Tekken 3



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Ausgefallene Spielmodi, hochauflösende Optik und authentische Kampfstile machen die taktische Keilerei zum Pflichtkauf.

Flying Dragon



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

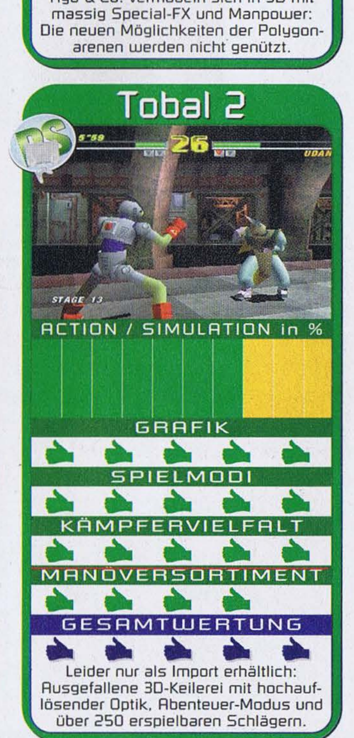
KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Erspielt Nietenhandschuh und Schlagring: "Two in One"-Keilerei mit "ernstem" Turnier- und ausgefallenem Season-Modus.

Tobal 2



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Leider nur als Import erhältlich: Ausgefallene 3D-Keilerei mit hochauflösender Optik, Abenteuer-Modus und über 250 erspielbaren Schlägern.

Virtua Fighter 3tb



ACTION / SIMULATION in %

GRAFIK

SPIELMODI

KÄMPFERVIELFALT

MANÖVERSORTIMENT

GESAMTWERTUNG

Bis auf wenige Details authentische Acradeumsetzung der taktisch geprägten Segaduelle: Statt wildem Herumgedrücke siegt Taktik.

Knochenbrecher 2000

Ihr habt bereits alle erhältlichen Spieleperlen aufgekauft und benötigt neuen Prügelstoff? Nicht weinen, das MAN!AC-Orakel gewährt Euch einen tröstenden Blick in die Zukunft.

Daß die zwanzigste Fließbandkeilerei mit "moderner" Polygongrafik keinen Playstation-Besitzer mehr hinterm Ofen hervorlockt, haben inzwischen selbst die "Toshinden"-Entwickler von Takara begriffen: Demnach erwartet Euch in den nächsten Monaten zwar keine Springflut an neuen Beat'em-Ups, dafür aber einige interessante wie innovative Produkte. Mit der Einführung des Dreamcast in Europa erscheinen einige Prügelperlen von Capcom, Namco und Sega, über "Virtua Fighter 3tb" und "Power Stone" (Tests in dieser MAN!AC), "Marvel vs Capcom" und "Soul Calibur" haben wir bereits ausführlich berichtet. Wer sich lieber weiterhin auf Playstation und Nintendo 64 kloppt, kann ebenfalls munter in die Zukunft blicken: Activision hat Capcom die Marvel-Lizenz abgeknüpft und präsentiert Ende des Jahres das erste 3D-Beat'em-Up um die "X-Men"-Clique (Playstation und N64). Abgesehen von der "Fighting Force"-Umsetzung sitzen Nintendo-Prügler aber ansonsten auf der Strafbank: SCIs "Arena" mit stärkender Trainings- sowie Doping-Option erscheint exklusiv für die Playstation, ebenso Eidos' "Fighting Force 2" und Squares "Ehrgeiz" (MAN!AC 3/99). Mit Spannung erwarten dürft Ihr obendrein THQs "Shaolin", das mit über 50 verschiedenen Gegnern und mehreren Kontrahenten gleichzeitig Eure gesamte Kung-Fu-Technik fordert. Auch in Activisions "Wu Tang-Clan" (MAN!AC 9/99) treten bis zu vier Schläger an. Obendrein wird bei den Wrestlingspielen ordentlich abgekupfert: Sowohl die Kämpfer von "Dead or Alive 2" als auch von "Tekken Tag" treten bald im Tag-Team an.


Die "X-Men" erobern die dritte Dimension: Apocalypse gibt Iceman eins auf die Mütze.


Übung macht den Meister: Im Trainings-Modus von THQs "Shaolin" tretet Ihr gegen eine Horde wildgewordener Holzpuppen an.



Hier wird mit Munition nicht gegeizt; Mit Eurem Flammenwerfer macht Ihr den anstürmenden Schlägern ordentlich Feuer unter dem Hintern.

FATAL FURY

Nach "Samurai Spirits 64" (Neo Geo 64" wagt sich SNK nun auch auf der Playstation in den dreidimensionalen Raum: "Fatal Fury: Wild Ambitions" unterscheidet sich nicht nur wegen seinem Polygon-Fundament, sondern auch in der Spielmechanik von den Vorgängern. Spielbestimmend ist der neuartige "Heat"-Energiebalken, der den Kampfgeist Eures Schützlings verdeutlicht: Mit üppigem Energievorrat beeindruckt Ihr mit bildschirmerschütternden Overdrive-Attacken, Super Skill Moves und Heat Blows. Geht die "Heat"-Energie zuende, taumelt Euer Schützling benommen durch die Arena. Auch der 3D-typische Sidestep wurde überarbeitet: Mit der ▲-Taste rollt Ihr Euch in Hinter- und Vordergrund und kullert so auch unter Rundumattacken (wie Roundhousekick) hindurch. Anlaß der Prügelei ist die alte Feindschaft zwischen Terry Bogard und Geese Howard, die sich im gerenderten FMV-Vorspann gegenseitig auf's Übelste beschimpfen.

Feurig: Die neuen Heat Blow-Superschläge übt Ihr im umfangreichen Traingsmodus.

Da sprühen die Funken: Für die mächtigen Supercombos benötigt Ihr spirituelle Energie, die Ihr für harte Schläge und gelungene Kicks kassiert.

Terry läßt den Boden beben: Auch ihre traditionellen Specials haben die tapferen "Fatal Fury"-Helden nicht verlernt.


Kopfschmerzen vorprogrammiert: Die niederschmetternde Powerbomb stammt aus dem Wrestlingring.

FIGHTING FORCE 2

Mit "Fighting Force 2" (Playstation) entfernt sich Eidos-Entwickler Core vom horizontalen Gewerbe und mischt das schlagfertige Prügelgenre mit Action-Adventure-Elementen à la "Tomb Raider": Statt nur heranstürmenden Cops, Bodyguards und Punks zu vermöbeln, sucht Ihr zudem versteckte Pfade, Schlüssel und Codekarten, um Euren Auftrag zu erledigen. Mit den bloßen Fäusten zertrümmert Ihr Kisten und bergt versteckte Schätze. Per Kommunikator seid Ihr wie in "Metal Gear Solid" stets mit Eurem Einsatzteam verbunden, das Euch laufend neue Informationen besorgt und Euch den richtigen Weg weist. Neun Level mit 24 Abschnitten warten auf neugierige Forscher: Im Gegensatz zum Vorgänger bestehen die Schauplätze der rabiaten Keilerei aus Labyrinthen auf mehreren Ebenen, die Ihr durch Klettern, Hüpfen und Purzeln wechselt. Wie in der ersten Episode könnt Ihr im Spiel zwischen drei Alternativpfaden zum Obermotz zu wählen – im Winter 99/2000 geht's los.

Pumpgun-Action auf der Terrasse: Eure Munition ist zwar begrenz, im Gegensatz zum Vorgänger findet Ihr aber neue Patronen.



Mobile Kamera: Beim Prügeln und Erforschen blickt Ihr Eurem Helden über die Schulter, an besonderen Stellen wie dem Besteigen einer Leiter wird in eine ausgefallene Perspektive geschwenkt.

DO IT YOURSELF – PRÜGELSPIELVISIONEN DER HEIMENTWICKLER

Die Heimentwicklerszene kommentiert und parodiert mit ihren Kreationen die modernen Beat'em-Ups. Besonders beliebt sind Umsetzungen für ältere Konsolen wie NES und Mega Drive – wie das mittelprächtige "King of Fighters" für NES: Für 8-Bit-Verhältnisse spielen sich die Keilereien meist prächtig.



KART FIGHTER: Daß die rasende Clique in "Super Mario Kart" auch zu schlagkräftigen Argumenten greift, beweist "Kart Fighter" für das NES: Mario, Bowser, Koopatrooper & Co. keilen sich nach bewährten Beat'em-Up-Regeln in Wüste und Feuerburg um den Backpfeifenthron.

STREET FIGHTER 3: Kaum als Spielautomat erschienen, schon gibt's die Bitmap-Adaption für das NES: Ryu, Chun Li und Konsorten beherrschen auch in den 8-Bit-Arenen ihre wichtigsten Specials und kloppen wie gehabt aufeinander ein – von einigen Rucklern mal abgesehen.



VIRTUA FIGHTER vs TEKKEN 2: Während Capcom die Marvel-Lizenz ordentlich ausschlachtet, stellen die Heimentwickler auf dem Mega Drive die wahre Konkurrenz gegenüber: Vor authentisch nachgemalten Bitmap-Hintergründen stehen sich die Helden der Sega- und Namco-Automaten gegenüber, geprügelt wird jedoch mit "Street Fighter"-angelehnter Steuerung. Einen Tag-Modus gibt's jedoch nicht.



Konsolen-Finish

Sollten sich angehende Konsolenbesitzer mit Beat'em-Up-Hang lieber eine Playstation oder ein Nintendo 64 besorgen? Mit unserem Konsolenduell fällt Euch die Entscheidung leichter: Laßt den Kampf beginnen!

WER PRÜGELT BESSER? – NINTENDO 64 ODER PLAYSTATION

Runde	Kategorie	Nintendo 64	Playstation
RUNDE 1:	GRAFIK [1]	Die oft verwaschene Optik stört Euch dank der großen Akteure nur wenig: Prügelspieler genießen detaillierte Kämpfer und geräumige 3D-Arenen.	Wegen des geringen Speichers ist die Playstation für Bitmapprügelspiele problematisch: Inzwischen haben die Entwickler die Konsole jedoch im Griff.
RUNDE 2:	SOUND [1]	Hintergrundsound stiehlt der CPU Rechenzeit: Für heulende Schmerzschreie und ein wenig Gedudel langt's jedoch allemal.	Vorteil Silberling: Der Sound von CD garantiert authentische Automatentracks und massig Sprachsamples.
RUNDE 3:	SPIELEANGEBOT [2]	Splatterfans fragen im Laden nach den Schmankerln unter'm Tresen, der Rest kauft "Fighters Destiny" und schweigt betreten.	Entwickler wie Capcom, SNK und Namco versorgen Euch mit Beat'em-Ups bis zum Abwinken, Platin-Neuauflagen gibt's wie Sand am Meer.
RUNDE 4:	SPIELEQUALITÄT [2]	Rare und Infogrames spendieren die Referenztitel, Midways blutige Aracdeumsetzungen sind mittelmäßig bis mies. In Punkto Wrestling ist das N64 jedoch ungeschlagen.	Vom ruckelnden Polygonklotz bis zum hochauflösenden Superfighter bietet die Playstation die ganze Bandbreite, doch die potenten Kampfsportturniere überwiegen.
RUNDE 5:	SPIELEZUKUNFT [3]	Prügelspiele waren auf dem N64 schon immer rar und werden es auch bleiben: Von wenigen Ankündigungen bzw. Umsetzungen abgesehen, befindet Ihr Euch in der Beat'em-Up-Wüste	Keine Sorge: Auch in Zukunft werden Euch SNK, Capcom & Co. mit Updates überschütten, über innovative Beat'em-Up-Ausflüge anderer Hersteller braucht Ihr Euch auch keine Gedanken machen.
FINISH:	GESAMTURTEIL	13 – Abgesehen von den Wrestlingtiteln ist das N64 für Prügelspieler bestenfalls als Zweitkonsole geeignet: Nur Splatterfans wählen aus mehreren Blutbädern.	Für Prügelspieler gibt's momentan keine Alternative: Megahits wie "Tekken 3" erscheinen exklusiv, Bitmapkeilereien werden von SNK & Co. brav umgesetzt.



Anmerkungen: [1]= Aussage über die Eignung für Prügelspiele • [2]= Grundlage: In Deutschland veröffentlichte Prügelspiele • [3]= Berücksichtigung der bis 2000 angekündigten Titel

DREAMCAST – DER HERAUSFORDERER

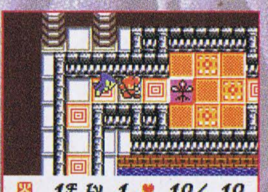
Mit Vorzeigeprügeleien wie "Virtua Fighter 3tb", "Power Stone", "Marvel Super Heroes vs. Street Fighter" und "Soul Calibur" hat der Dreamcast das Nintendo 64 schon vor seinem Europastart abgehängt: Ob auch die Playstation dran glauben muß, wird sich erst im nächsten Jahrtausend zeigen. Hochkarätige Automatenumsetzungen von Capcom sind Euch auf jeden Fall gewiß, viele andere Hersteller halten sich jedoch zurück und warten erst die Verkaufszahlen aus USA und Europa ab. Insgesamt stehen die Zeichen für Sega-Prügler jedoch gut.



Pocket News:

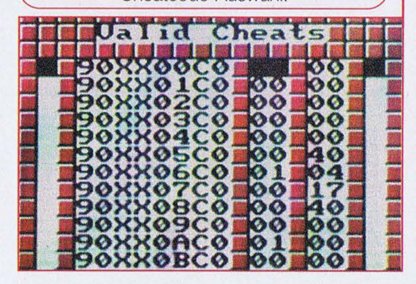
KONAMI ROCKT: Neben mobilen Versionen für Game Boy Color und Wonderswan veröffentlichte Konami in Japan ein schnuckliges „Beatmania"-LCD-Spiel für umgerechnet 35 Mark: In drei Lautstärken knarzt Euch „Bemani" Automaten- und Playstation-bekannte Samples auf's Trommelfell. Am besten nützt Ihr den Kopfhöreranschluß, dann hört Ihr die Beats und Melodien in Stereo.





BUNTE ABENTEUER: Game-Boy-Color-Besitzer freuen sich auf hochkarätigen Rollenspielnachschub. Konami Japan setzte das Playstation-Abenteuer „Azure Dreams" (links) um, in dem Ihr einen Rätselturm erklimmt und Monster züchtet. Nintendo wiederum bringt im September das erste farbige Pokémon-Modul, „Pokémon Gold" - vorerst nur in Japan.





Übersichtliche Oberfläche: Oben das „Game Buster"-Hauptmenü, unten eine Cheatcode-Auswahl.

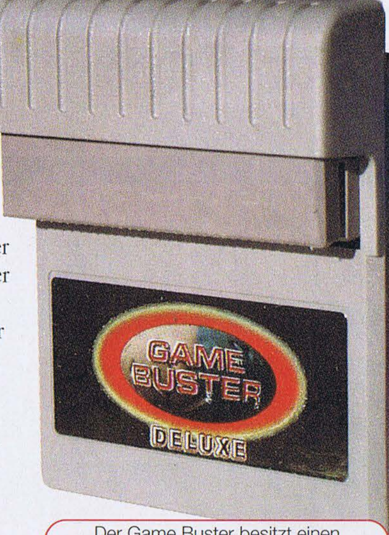
Mobiles Mogeln

Wer auch auf dem Game Boy Color seine Lieblingshelden mit unendlich Energie, massig Extras und unbegrenztem Zeitlimit überraschen möchte, besorgt sich den Game Buster von Dataflash. Im Gegensatz zu seinem angestaubten Vorgänger ist die neue Variante (Preis: 80 Mark) mit allen Game-Boy-Versionen kompatibel und bietet darüber hinaus eine Mogeloption zum Erstellen eigener Cheatcodes. Damit ist das Accessoire zukunftssicher und muß nicht auf die Handheld-Unterstützung in Fachmagazinen vertrauen. Außerdem gibt's inzwischen das Internet, wo Ihr unter www.datel.co.uk frische Codes entdeckt.

Wie ein gewöhnliches Spiel steckt Ihr den Game Buster in den Modulport Eures Game Boy. In eine zweite Schnittstelle am Game Buster stöpselt Ihr ein beliebiges Modul. Nach dem Anschalten empfängt Euch ein Hauptmenü: Im Modul sind Cheats für 153 Pocket- und Color-Spiele gespeichert. Eigene Codes gebt Ihr in einem separaten Menü ein: 25 selbst erstellte Cheats merkt sich der Game Buster für Euer aktuelles Lieblingsspiel. Leider dürft Ihr die große Liste nicht bearbeiten. Dafür ist die Codesuche ein Kinderspiel: Ihr aktiviert im Hauptmenü den Trainer und das Spiel startet. Sobald Eure Leben auf dem Bildschirm erscheinen, drückt Ihr den Reset-Knopf am Game-Buster-Gehäuse. Zurück im Hauptmenü wählt Ihr erneut die Traineroption, und der Game Buster „merkt" sich den kompletten Speicherinhalt. Nun erwartet Euch die übliche Filter-Prozedur: Ihr verliert oder gewinnt solange Leben, bis der Game Buster die passende Speicherstelle und den dazugehörigen Mogelcode herausgefunden hat. Bleiben mehrere Codes übrig, ruft Ihr sie als Liste auf den Schirm. Der Game Buster ist robust konstruiert und fixiert Eure Spielmodule mit leichtem Druck am Game-Boy-Gehäuse: Zufällig herausfallen können die Module nicht. Löblich sind auch die übersichtlichen Menüs und die simple Codesuche. *oe*



Erst stöpselt Ihr Game Buster samt Spielmodul in den Game Boy (links), dann gebt Ihr Eure Cheatcodes in fetten Buchstaben ein (rechts).



Der Game Buster besitzt einen Reset-Knopf und einen Schalter zum Deaktivieren des Moduls



SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Take 2
PREIS: 60 Mark

Space Station Silicon Valley

Zweidimensionale Umsetzung der N64-Hüpferei: Alle Zwischensequenzen und Missionen gleichen dem Konsolenvorbild, nur die 2D-Levels aus der Seitenperspektive wurden neu zusammengebastelt. Als Hund, Schaf und Maus erkundet Ihr die Raumstation. Der Spielablauf ist unspektakulär, der Level-Aufbau nur selten anspruchsvoll: Für Kids.




SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Nintendo
PREIS: 70 Mark

Mario Golf

Mit Mario und Luigi zum Golfplatz: In vier Mariowelten puttet Ihr Euch von Grün zu Grün und erspielt drei geheime Helden. Importfreaks entdecken vier weitere Charaktere per N64-Link. Das Golf-Knowhow von Entwickler Camelot garantiert realistische Kullerphysik und umfangreiche Features, der Zweispieler-Modus verbissene Duelle. Auch Golf-Ignoranten sollten einen Blick riskieren.



SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Namco
PREIS: 70 Mark

Pac-Man

Die „Special Color Edition" quetscht Arcade-Klassiker und den "Tetris"-Clone "Pac Attack" in ein Modul: Im Labyrinth mampft Ihr Pillen und flieht vor den Geistern, im genialen Zweispieler-Modus schickt Ihr erlegte Gespenster auf's Spielfeld des Gegners. In "Pac Attack" ordnet Ihr Steinformationen und hofft auf den gefräßigen Pac-Man: Dieser Spielspaßgarant gehört in jede Sammlung!



TOTAL AUSGEFLIPPT: SO SPART IHR 39,95 DM

IM HANDEL 29,95 UvP

1 MB LINEAR

empfohlen in MAN!AC 6/99

1 MB Speicherplatz (linear)
4 x größer als Standard-Card
498 Speicherplätze

MAN!AC Abo + N64 Memory Card für 60,80 Mark

Hast Du ein Nintendo 64, bekommst Du statt dessen diese 1 MB Memory Card.

2MB

IM HANDEL 29,95 UvP

MAN!AC Abo + PS Memory Card für 60,80 Mark

Wirbst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir kostenlos eine Memory Card für Deine Playstation zu.

ABO-HOTLINE
089/85709145

Fax: 089/85709131

e-mail:
maniac@pan-adress.de

Den Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

KLAR! WILL ICH EINE PRAKTISCHE MEMORY-CARD IM WERT VON 29,95 MARK BEKOMMEN! SOBALD DER VON MIR GEWORBENE ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SOFORT ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY CARDS HABE ICH MICH ENTSCHIEDEN:

- [ ] PLAYSTATION
- [ ] NINTENDO 64

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR EIN JAHR ABONNIEREN (60,80 MARK) UND DAMIT 10 MARK SPAREN. DAS ABO VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH, WENN ICH NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

ABO 11/99

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

- [ ] GEGEN RECHNUNG
- [ ] PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

Gar nicht witzig

Erstmal ein Lob für die Aufmachung Eurer Zeitung: Größtenteils ist Euer Layout übersichtlich und peppig, hin und wieder aber wird der Lesefluss aber von zu vielen Bildern und Kästchen gestört ("Jade Cocoon"-Preview in MAN!AC 9/99). Jetzt aber ein paar Anregungen:

1. Mehr Humor! Ihr könntet sicherlich den "Next Time"-Teil auf eine Doppelseite ausweiten und durch Witze oder Comics ergänzen. Ich bin sicher, daß ich da nicht ganz allein mit meiner Meinung dastehe. Dabei sollten allerdings nicht die Spieletests in flapsigen Bemerkungen untergehen, sondern in gewohnt professioneller Manier geschrieben werden.

2. Nicht ganz verstehen konnte ich den relativ platzaufwendigen Game-Boy-Color-Bericht im Denkspielführer. Was hat denn bitte ein Handheld in einem Magazin für NextGen-Konsolen verloren? Da würde ich mich eher der Meinung von Ron Bahre in 9/99 anschließen, die Arcade-Sektion auszuweiten. Eine kümmerliche Seite in einem Heft mit ca. 100 Seiten (also gerademal 1%) kann weiß Gott nicht Euer Ernst sein! Eine oder zwei Seiten mehr tun da niemandem weh.

3. Überhaupt nicht verstehen kann ich Sonys Anstalten, etwas gegen Raubkopierer zu unternehmen. Die Playstation aus der 9er-Serie ohne Parallelport zeigt ganz klar den wirtschaftlichen Kurs, den Sony momentan fährt: "Naja, die Playstation können wir momentan nicht billiger machen, also schmeißen wir halt ein 'überflüssiges' Teil nach dem anderen raus". Daß die Playstation dadurch vor allem qualitativ einbüßt, will Sony nicht sehen. Um diesen Magermix von einer Playstation zu rechtfertigen, zieht man sich halt irgendwas von Raubkopierern aus der Nase – statt einen wirklich sicheren Kopierschutz zu entwickeln...

Aurél Takács

Weibliche Logik

Hallo! Ich heiße Sarah, bin 19 Jahre alt und seit ca. 15 Jahren begeisterte Videospielerin (kommt davon, wenn man einen 8 Jahre älteren Bruder hat). Ich bin inzwischen im Besitz von mehreren Konsolen (SNES, Megadrive, GB, PS, N64, Atari) und deshalb die Diskussionen leid, welches das bessere System ist! Ich spiele genausogern Playstation wie N64, und bei meinem Kumpel auch mal Saturn (jetzt nicht mehr so arg) sowie Dreamcast (hat er sich von seinem Geld zum Achtzehnten gekauft). Ich finde, jede Konsole hat ihre Vor- und Nachteile.
Da ich jetzt auch Internet habe, bin ich gestern gleich mal zu Eurer Homepage gesurft – magageil! Da findet man alles, was das Herz begehrt! Macht weiter so!
In der letzten Ausgabe Eures Magazins habe ich gelesen, daß "Final Fantasy 8" in Japan nicht auf umgebauten Playstations läuft, auch wenn das Spiel ein Original ist. Wird das mit der europäischen Version auch so sein? Das fände ich ziemlich unfair! Ich habe meine Playstation auch umbauen lassen, um so manche Spiele früher und ohne die "Anpassungsnachteile" spielen zu können. Ich habe mir aber keine japanische Playstation gekauft, da ich so Spiele wie "FF 7" und "FF 8" nicht in der japanischen Version spielen kann (ich will gern wissen, um was es in einem Spiel geht). Soll ich mir denn eine neue Playstation kaufen, "nur" damit ich "FF 8" spielen kann? Ich bin doch kein Krösus, sondern Schülerin! Macht weiter so (mit dem Mag und der Homepage) und freut Euch über den Sommer!

Sarah Steinbach

Ganz unserer Meinung: Haßtiraden gegen andere Konsolen sind kindisch und unnötig. Wäre schön, wenn dies auch die meisten männlichen Videospieler kapieren würden. Das deutsche "FF 8" läuft zum Glück auf umgebauten Playstations.

Bitte 2D!

Was mich persönlich an der gesamten Spieleszene stört, ist die Tatsache, daß es kaum noch gute oder interessante 2D-Spiele gibt. Gut, die "Street Fighter"-Serie und ihre Abkömmlinge. Aber ansonsten: Ziemliche Ebbe. "Castlevania X" hab ich zum Beispiel verschlungen (ich besitze eine Playstation). Auch früher, in den guten alten Amiga- und später den SNES-Zeiten hab ich solche Spiele geliebt. Ich erinnere nur an Perlen wie die "Turrican"-Reihe (schnüff) – gibt's eigentlich irgendwelche Hinweise, das "Turrican" endlich eine würdige Fortsetzung erhält?.
Nichts gegen 3D-Spiele. Die spiele ich ebenfalls gerne. Aber es geht doch nichts über das Flair handgezeichneter und -animierter Sprites und x Ebenen Parallaxscrolling. Ich fürchte allerdings, daß spätestens zum Erscheinen der Playstation 2 (sehnsüchtig erwartet) oder des Nintendo Dolphin (neben Dreamcast meine Ausweichmöglichkeit, falls die PS 2 floppt) diese Spielegattung langsam aber sicher ausstirbt.

Pascal

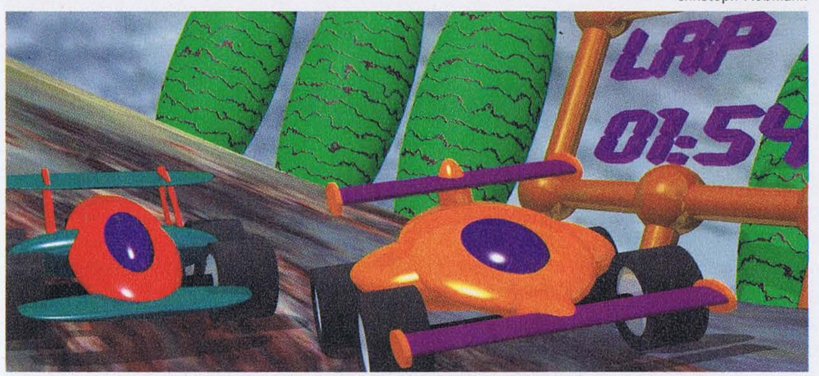
Eine Fortsetzung von "Turrican" in traditioneller 2D-Machart wird es sicherlich nicht geben. Ein 3D-Update im Jahr 2000 ist allerdings nicht ausgeschlossen.

Lust auf Lösungen

Schade, daß Markt & Technik in Eurem Artikel keine Erwähnung fand: Der Verlag produziert seit den frühen 80er-Jahren Spieleführer für den deutschen Markt, damals mit dem Aufdruck "Happy Computer", heute unter dem Label "X Games", und ist damit Vorreiter auf diesem Gebiet.
Als Autor von rund 30 Lösungsbüchern, die bei M&T erschienen sind, werde ich ständig mit Problemen konfrontiert, die nicht zu meiner Arbeit gehören sollten, etwa dem Stop eines Projektes wegen Indizierung eines Spiels und dem Gerangel um die Rechte für ein offizielles Buch – denn die werden in der Regel nur einmal vergeben. Ob ein Buch "offiziell" ist oder nicht, sagt überhaupt nichts über seine Qualität, genauso wie der Kauf einer Film- oder Sportlizenz nicht auf die Qualität eines Spiels schließen läßt. Der maßgebliche Vorteil ist die optische Übereinstimmung von Buch- und Spieltitel.
Eidos versucht rigoros, inoffizielle Lösungsbücher zu stoppen. Die angeblichen Sorgen um die Qualität sind dabei nur vorgeschoben, sonst hätte ein Produkt wie das offizielle Lösungsbuch für "Tomb Raider 3" nie in dieser Form auf den Markt kommen dürfen: Die üppigen Abbildungen vertuschen, daß der eigentliche Lösungstext äußerst knapp ist und im wesentlichen Hinweise à la "tu dies" enthält. Ferner werden sämtliche Secrets, die direkt in die Lösung gehören, am Ende des Buches auf einer Seite abgespeist. Die zum Teil erheblichen Umwege, die Lara laufen muß, um alle Secrets zu finden und damit den Bonuslevel freizuschalten, fehlen gänzlich. Das M&T-Lösungsbuch für "Tomb Raider 3", das



Christoph Floßmann



ich zusammen mit einem Kollegen schrieb, ist die einzige dazu erhältliche Alternative, nachdem Eidos alle anderen Verlage "verjagt" hat. Auch wir ließen Federn: Nach einer Klage von Eidos mußten wir das Buch sämtlicher Screenshots berauben. Ein direkter Vergleich zwischen beiden Büchern läßt die Aussage von Herrn Rieck widerlegen, daß inoffizielle Bücher allesamt "nicht gut" und "schnell zusammengeschustert" wären: Als Autor ist mir klar, daß sich mein Buch gegen mehrere Mitbewerber zu behaupten hat, und so versuche ich neben einem hohen Nutzwert Boni zu bieten, etwa einen Abriß über die Geschichte der Spieleserie oder den Hersteller, Interviews, WWW-Tips.
Der Markt für Lösungsbücher ist in den vergangenen Jahren explodiert. Zahlreiche Anbieter tummeln sich auf dem Markt, neben M&T etwa Data Becker, Sybex, Prima und kleinere Verlage. Wenn nun sogar ein Spielehersteller bar jeder Rechtslage Händlern droht, keine inoffiziellen Lösungsbücher ins Regal zu stellen, könnte diese Vielfalt in Gefahr geraten. Der Kunde hätte keine Wahl mehr, müßte sich auf abgesegnete Texte verlassen, auf kritische Untertöne verzichten. Die (Quasi-) Monopolstellung führt dazu, daß sich das Genre nicht weiterentwickelt, daß die Hersteller bequem werden und schludern. Frei nach dem Motto: Egal, die Kunden kaufen es ja sowieso.

René Meyer, Leipzig

Daß Spiele-Anbieter immer rigoroser gegen "nicht lizenziertes" Zubehör im allgemeinen (also auch Lösungsbücher) vorgehen, ist einerseits nachvollziehbar, da auf diese Weise mit ihren Firmenwerten Geld verdient wird, von dem sie nichts abbekommen. Andererseits gehen manche Hersteller zu weit, wenn sie gar den Abdruck von Bildschirmfotos unterbinden – im Gegensatz zu Artworks, wo es absolut nachvollziehbar ist. Jedoch ist diese Entwicklung nur der Ausdruck einer stetig wachsenden Professionalisierung der Spiele-Branche. Bei Disney käme auch niemand auf die Idee, ungefragt einen Stadtplan von Entenhausen zu veröffentlichen, in dem Original-Comics vorkommen.

Ich will Tennis spielen

Also gut. Ich komme gerade von der Arbeit, und jetzt tue ich es. Mein allererster Leserbrief. So ungefähr seit meinem zwölften Geburtstag zocke ich alles, was irgendwie elektronisch ist. Früher bettelte ich meinen Eltern die ersten "Telematch"-Ausgaben ab, später kam die "ASM" dazu. Jetzt seid Ihr, seit Eurer ersten Ausgabe, *das* Magazin für Leute wie mich.
Dennoch muß ich mir ein bißchen Luft machen: "Ich will ein Tennisspiel!" Ist es nicht furchtbar – alles, was sich auf dem Markt befindet, ist erbärmlich. Man muß es so hart sagen. Ausnahme: Das immer wieder geklonte "World Court Tennis" für die PC-Engine. Ich spiele "Final Match" seit 'zig Jahren – alt, gut, unerreicht. Fußballspiele gibt's wie Sand am Meer, aber kein Tennis.
Zum Abschluß meine persönliche Top Ten (natürlich systemübergreifend):

1. Metal Slug (Saturn)
2. Galaga '88 (PC-Engine)
3. Gates of Thunder (PC-Engine)
4. Ridge bis Rage Racer (Playstation)
5. Bombliss & Tetris 2 (Super NES)
6. Necronomicon Pinball (Saturn)
7. Everybody's Golf (Playstation)
8. Donkey Kong (Game Boy)
9. Diddy Kong Racing (N64)
10. ISS (Super NES & N64)

Andreas Schleifer

Lobenswert

Jetzt muß ich mich doch mal zu meinem ersten Leserbrief aufraffen und Euch mit Lob übergießen! Ich lese Euch seit der ersten Ausgabe, und Ihr werdet immer besser. Von den anderen "Kinderblättern" hebt Ihr Euch ab und liefert Monat für Monat die kompetentesten Berichte (z.B. über Next-Generation-Konsolen), die interessantesten Specials (z.B. Raritäten-Report) und die gefürchtetsten Spielewertungen (zum Glück nicht jeder Spielegurke mehr als 75 Prozent). Ebenfalls sehr gut finde ich die Second-Hand- und Know-How-Rubriken, die Next-Time-Seite und MAIL!AC. Auch Eure rigorose Haltung zum Thema Raubkopierer rechne ich Euch sehr hoch an! Ich finde es einfach zum Kotzen, wenn super Spiele (die zum Teil jahrelange Entwicklungsarbeit hinter sich haben) wie Schulbrote getauscht und kopiert werden. Ich selber habe derzeit über 800 Originale (für fast alle Videospielsysteme) und bin stolz darauf! Hoffentlich sind auf den Next-Generation-Konsolen zukünftig keine einfachen Kopien mehr möglich!

Thomas Haslinger

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts) / *Freie Mitarbeiter:* Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: © Activision
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 DM/Heft).
Bitte beachten Sie den Coupon im Heft.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



Verschiedene Playstation-Testmuster von Softcom, Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

Inserenten





Während für einige Monate akute Kleinanzeigen-Ebbe herrschte, flatterten die letzten zwei Wochen unerwartet viele Angebote herein. Dem Platzmangel fiel diesmal leider die Playstation-Rubrik zum Opfer, so daß ich einige von Euch (bzw. Eure Anzeigen) auf die nächste Ausgabe vertrösten muß – dort wird dann aber garantiert jede diesmal aufgesparte Kleinanzeige abgedruckt. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche **Breath of Fire2** für Super Nintendo.
Tel. 0621/493585 (Matthias)

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

SEGA

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Suche **Dreamcast** mit Modem und Spielen! Verkaufe Multinorm-Playstation mit 5 Spielen für 330 DM. Verkaufe und suche Spiele für Saturn, auch Geräte, tausche auch.
Tel./Fax. 05561/982042
(Thomas, ab 16:30 Uhr)

Suche **japanische Saturn-Spiele**: RPG, Jump'n'Run, 2D-Shooter, Prügelspiele, z.B. King of Fighters95-97, Shienryu, Radiant Silvergun, Metal Slug, Grandia, Sam. Spirits3+4, Marvel Super Heroes, Ironclad, Sam. Spirits RPG usw. Tel. 08724/911087 (Tom)

Verkaufe/kaufe, tausche Hard- und Software für **Sega Dreamcast**. Gerne auch ganze Konsolenbestände. Alles nur in 1A-Zustand, keine Betrügereien! Keine japanischen Sachen!
Tel. 04793/954451

Suche **Dreamcast (Deutsch/PAL)** mit Controller, VMU-Speicherkarte und Sega Rally2. Verkaufe Nintendo64 mit 2 Spielen, Memory Card für 222 DM. Tausche Playstation-Spiele PAL, us und jap.
Tel. 036074/31456
(Stefan, ab 16 Uhr)

PLAYSTATION

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn Spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Suche Tobal 2 (wenn möglich us, ansonsten jap), Preis nach Vereinbarung.
Tel./Fax. 0621/7887733 (AB),
eMail: gert.weiss@gmx.de

Dringend gesucht: Ego-Shooter von 1996, vor allem aber das Lösungsbuch oder Players Guide, bitte helft mir.
Linda van Wickeren, Bahnhofstr. 31, 47533 Kleve, Tel. 02821/18137

Preiswerte **Playstation-Spiele** (Horror, Action, Adventure und Shooter), außerdem die Komplettlösung zu Blood Omen: Legacy of Kain.
Tel. 0172/9581652

Suche **Multinorm-Playstation** mit Spielen wie Alundra, Blaze & Blade, Final Fantasy Tactics, Parasite Eve, Silent Hill, Suikoden, Tactics Ogre, Vandal Hearts, Wild Arms, Xenogears.
Tel. 07472/1339

Multinorm-Playstation mit Memory-Card, suche auch neuere Spiele, zahle gut.
Tel. 0177/2314381 o. 06251/63881 (ab 19 Uhr)

Tauschpartner für Playstation PAL-Spiele! Habe z.B. Silent Hill, Syphon Filter, Ape Escape, Apocalypse, Medevil.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

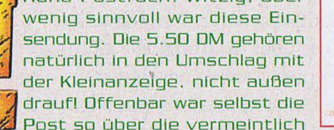
EXOTEN

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

OLDIES

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn Spielen soll Spaß machen und nicht arm! Anderes auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Suche Super Nintendo + Spiele, NES + Spiele, Game Boy + Spiele, Mega Dr. + Spiele, Master System + Spiele, Game Gear + Spiele, 3DO + Spiele, PC-Engine + Spiele, Jaguar + Spiele, Saturn + Spiele, MAK + Spiele, N64 + Spiele, Import bevorzugt.
Tel. 08724/911087 (Tom)



Skurriles aus dem Second-Hand-Postfach: Witzig, aber wenig sinnvoll war diese Einsendung. Die 5.50 DM gehören natürlich in den Umschlag mit der Kleinanzeige, nicht außen drauf! Offenbar war selbst die Post so über die vermeintlich zu hohe Frankierung verblüfft, daß sie prompt die falsche Briefmarke mit abstempelte – noch wurde Ulf Kirsten nicht als offizielles Briefmarkenmotiv abgelichtet!



SONSTIGES

Der **Freak's Club** feiert am 1.9.99 sein einjähriges Bestehen. Feiert doch mit! Infos unter Tel. 09231/61370 od. 0170/3133681, auch über Skyper 016953/5797965 (Christian Bauer)

Suche dringend **Xploder-Codes für Final Fantasy7** (deutsch) und Horrorspiel (deutsch), nur Auflistung von mehreren Codes.
D. Reindl, Dorfstr. 5a, 94369 Rain.
Tel. 09429/1354 (nur Wochenende)

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Japanische **Namuro Namie Digital Dance Mix-Spiele** für Saturn gesucht! Suche außerdem Bust-a-Groove für Playstation sowie Infos über Evangelion-Spiele auf Playstation und Saturn.
Tel. 06443/2384 (Jaco, ab 18 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Alles US: **Nintendo64**, 4 Joypads, Rumble Pak, Converter, Super Mario64, Mission Impossible, Int. Superstar Soccer64, NBA Hangtime, Zelda64, W.Gretzky 3D Hockey usw.
Tel. 06131/387851 od. 475367 (Mike)

Nintendo64 + 6 Spiele (Zelda64, Turok2, Wave Race, Fifa98, Lylat Wars, Wayne Gretzky 3D Hockey), 2 Controller, 2 Memory Cards (eins mit Rumble), alles PAL, Spiele verpackt + Anleitung. Neu ca. 900 DM, VB 600 DM.
Tel. 0231/454540 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **Star Wars Racer** in Top-Zustand für 80 DM.
Tel. 06133/927215 (Hardy)

Verkaufe **Nintendo64 mit 7 Spielen**, z.B. Ego-Shooter, Diddy Kong Racing, Mission Impossible. Mit 2 Controller, 2 Memory Cards und 1 Rumble Pak, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 04961/4911 (David Moesker)

Super Nintendo RGB us, NHL94, Batman returns, HT Trik Hero, 2 Sticks, 5-Player-Adapter, RGB-Kabel für 100 DM.
Tel. 02642/23123 (ab 15 Uhr)

Turok 40 DM, NHL99 70 DM, Wild Choppers 60 DM, Int. Superstar Soccer64 40 DM, Tetrisphere 40 DM, NBA Pro98 60 DM, Int. Superstar Soccer98 60 DM u.a. Suche Neo Geo Module, z.B. Nam1975, Samurai Shodown4, Metal Slug.
Tel. 07143/841375 (ab 19 Uhr)

Nintendo64 (PAL) mit 4MB-Erweiterung, 3 Controller, 2 Memory Cards, 1 Rumble Pak, 10 Spiele (Ego-Shooter, Zelda64, FIFA99, Turok2 uncut, Mario Party), nur komplett für 599 DM.
Tel. 0177/5677771

Nintendo64 mit 8 Spielen (Turok1+2 uk, Blastcorps, WCW/NWO Revenge) + Expansion Pak, 2 Controller + 1 Controller-Pak, komplett für 700 DM.
Tel. 06196/21576 (ab 18 Uhr)

Nintendo64 + 20 Spiele (Zelda64, Star Wars, Star Wars Racer, Turok2, Ego-Shooter, Banjo-Kazooie) + 2 Controller + Expansion-Pak + Rumble-Pak + Memory für 800 DM.
Tel. 09227/1737 (Micha)

Wipeout64 50 DM, Wetrix 50 DM, Star Wars Rogue Squadron 50 DM, Wave Race64 50 DM, XG2 50 DM.
Hans Hertlein, Jägerpfad 4, 69118 Heidelberg,
Tel. 0170/3445052 (ab 18 Uhr)

Nintendo64 + 3 Pads + RAM + Rumble + 4x Memory Card + 13 Spiele mit kompletter Verpackung, nur Hits: Turok2, Zelda64, Lylat Wars, Banjo-Kazooie usw., alles für nur 980 DM.
Tel. 02361/653970 (Gregor Bartsch)

Nintendo64 mit Spielen und Playstation-Spiele. Suche Lord of the Rings (Super Nintendo), Albert Odysse (Saturn), Magic Knight Ray Earth (Saturn).
Tel. 08669/900870

Verkaufe für **Super Nintendo**: Brain Lord (us) 100 DM, SimCity (dt) 70 DM, Secret of the Stars (us) 120 DM, Illusion of Time (jp) 80 DM, Yoshi's Island (dt) 70 DM, Young Merlin (dt) 75 DM, Ultimate False Prophet (us) gegen Gebot, für Saturn Feda Remake (jap).
Tel. 03445/200840

Game Boy Pocket (silber), komplett mit Licht und Lupe sowie Akku und Netzteil und sechs Spielen. Game Boy, Zubehör, sowie größter Teil der Spiele absolut neuwertig, Festpreis 200 DM.
Tel. 06743/2630 (Marcel)

SEGA

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Mega Drive Konsole 50/60 Hz dt/jap/us + Joypad und 10 Spiele: Turrican (us), Mystic Defender, Streets of Rage2+3, Phelios, Gynoug, Space Harrier (us), Flashback, Wonderboy, Fatal Rewind 300 DM, Mega Drive Arcade Power Stick 95 DM, Contra3 Super Nintendo NES 80 DM.
Tel. 06201/187460

Saturn mit 2 Pads, Game Buster, Memory Card, 16 Topspiele (Command & Conquer, Soviet Strike, Tomb Raider, Resident Evil, Daytona USA, Gun-Shooter usw.) und 3 Demo-CDs, gut erhalten für 500 DM.
Tel. 02381/464972 (ab 19 Uhr)

Shining Force1+2 150 DM, Buck Rogers (SF-RPG) 65 DM, Soleil, Landstalker je 50 DM, Power Monger (Mega-CD) 80 DM + World Cup USA94 als Bonus-Gratisspiel. Alle Spiele für Mega Drive/CD. Zubehör: Mega Drive Arcade Power Stick 95 DM.
Tel. 06201/187460

Verkaufe **jap. Dreamcast + 1 Pad** und Anschluß, 2 Wochen alt, 100% OK wegen Doppelkauf für 390 DM.
Tel. 06504/8558 (Stefan, 18-22 Uhr)

Verkaufe **Sega Dreamcast jap**, inkl. RGB-Kabel, 3 Spiele (Sonic, Monaco Grand Prix2, Super Speed Racing), 2 Controller und VMS Memory Card für 600 DM.
Tel. 03573/796168

Verk./tausche **Mega Drive + Saturn-Spiele**: Shining, Herzog2, Vectorman, Shinobi (Mega Drive), Sega Rally, Warcraft2, Blazing Dragons usw. (Saturn). Suche z.B. Streets of Rage, U. Line (MD), Iron Storn, Albert Odyssey, Rad. Silvergun (Sat)
Tel. 05952/903729
(Stefan, ab 17 Uhr)

Sega Saturn + Controller originalverpackt 90 DM VB. Saturn-Spiele: Casper, Shining the Holy Arc, Blazing Dragons, Magic Carpet, Shining Wisdom, Digital Pinball, Mystery Mansion günstig einzeln oder komplett VHB.
Tel. 038823/21395,
eMail: mberg@aymedia.de

Biete Sammlung von **30 Mega Drive-Spielen** mit z.B. Shining Force (2), Shining Force2 (2), Shining in the Darkness, Sonic & Kunckles, Revenge of Shinobi, Virtua Racing, VB 850 DM.
Tel. 07472/1339

Saturn mit Spielen, Dreamcast mit Spielen, Nintendo64 mit Spielen, habe auch Playstationspiele zu verkaufen. Suche Persona, Magic Knight Ray Earth für Saturn.
Tel. 08669/900870

PLAYSTATION

Playstation + Pad + Mouse + 2 Memory Cards + 5 Spiele: Lemmings, Rage Racer, Azure Dreams, Alundra + Komplettlösung, Shadow Master + Lös., nur kompl. 400 DM.
Tel. 08395/911929
(Thomas, ab 18 Uhr)

Verkaufe Dead or Alive, Final Fantasy7, NBA Live98, Diablo und Civilization2, Preis nach VB. Suche Komplettlösung von Resident Evil.
Tel. 035201/70869 (Hannes od. Kai)

Verkaufe für **Playstation**: V-Rally 15 DM, FIFA99 60 DM, Tomb Raider3 60 DM, Metal Gear Solid 60 DM, Xploder 55 DM, einzeln oder zusammen für 220 DM.
Tel. 0201/753877

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Verkaufe **Multinorm-Playstation**, 2 Pads, 3 Memory Cards, Demo-CD + 18 Spiele für nur 790 DM, z.B. Front Mission2, Kartia, Feda2, Popolocrois, Resident Evil Dir. Cut, A-Train4, Dragon Knight4.
Tel. 03691/213339 (ab 20 Uhr)

Syphon Filter für 60 DM zzgl. Nachnahme.
Tel. 04932/81930

TOCA Touring Cars2 60 DM, Need for Speed4, Ridge Racer Type4 für jeweils 70 DM.
Daniel Bender, Kennweg 4, 76593 Gernsbach

EXOTEN

Spiele und Hardware für **PC-Engine/Turbo Duo.**
Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Verkaufe für Nintendo64, Playstation, Game Boy, Dreamcast Hard- und Software, tausche z.T. auch. Verkaufe außerdem **3DO und NES-Sammlungen**, auch einzeln. Tel. 0851/7561624

Spielplatinen: Turtles, Snow Bros, Pang, Gemini Wings, Flying Shark, Hammerin Harry, Cobra Command, Dynablaster, Klax, Frogger, New Zealand Story, **Galaga**, Super Qix, Olympic Soccer usw, zwischen 40-150 DM.
Tel. 040/60911042 (Kay Höft)

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Verkaufe Spiele für **PC-Engine** (Sapphire...) und PC-FX (Langrisser...).
Tel. 0621/784131

Neo-Geo-Module und CDs, biete z.B. Samurai Shodown1-4, Metal Slug2, Top Hunter usw. Suche Neo Geo-Konsole und Games, z.B. Last Resort, Nam1975, Alpha Mission2. Suche auch Sammlungen von N64, Master System, Super Nintendo, Game Boy Color, Game Gear.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **PC-Engine Core Grafx**, RGB-umgebaut für 200 DM, verkaufe außerdem PC-Engine Ballerspiel-CDs und Saturn-Ballerspiele, Japan-Import, kaufe/tausche/verkaufe Ballerspielplatinen.
Tel. 030/6262268

Mega Drive: Phantasy Star1, PC-Engine: Dead of the Brain1+2, Super Famicom: Fire Emblem3, Seiken Densetsu3, Far East of Eden Zero und vieles mehr für viele Konsolen, PC-Engine GT mit 5 Spielen.
Tel. 0211/2550313



"Galaga" wurde 1981 von Namco veröffentlicht. Abwechslungsreicher als der Vorgänger "Galaxians" (1979), faszinierte das Ballerspektakel durch das aggressive Verhalten der Aliens, die nun auch in Sturzflügen angriffen. 1984 folgte mit "Gaplus" eine noch härtere Variante, während 1988 "Galaga 88" mit moderner Grafik und schwungvollem Sound protzte. Leider berücksichtigte Namco diesen Teil nicht in den "Museum"-Editionen für die Playstation.

Suche: Neo-Geo-Joyboard. Verkaufe: Street Fighter Zero3 (Dreamcast), Sonic Adventure (Dreamcast), Ace Combat3 (Playstation), Dino Crisis, NASCAR99, Lunar, Soul Reaver. Suche King of Fighters99 (Neo Geo).
Tel. 0251/212846

Nintendo64 (us) RGB, Adapter, Int. Superstar Soccer64, Memory Card, zusammen 220 DM, Mega Drive 50/60hz, RGB, 2 Pads 70 DM, Game Gear + Aleste (jp) 140 DM, CDX für Mega-CD 35 DM, Negcon (Playstation) 35 DM, außerdem diverse Super-Nintendo-Spiele (jap/us) ab 30 DM.
Tel. 089/57969370 (Chris)

Verkaufe: **PC-Engine GT + Spiel** 500 DM, Turbo Express + Spiel 450 DM, PC-Engine + Spiel 250 DM, Core Grafx2 + Spiel 250 DM, Virtual Boy + 10 Spiele 500 DM, Saturn (dt) + 35 Spiele (25 NTSC, 10 PAL) + Adapter 500 DM, 7 Neo Geo-Module 400 DM.
Tel. 030/6233039

Neo Geo CD (jap) RGB + 10 Spiele VS, Dreamcast: Monaco Grand Prix2 VS, Super Nintendo + 6 Spiele VB 180 DM. Suche Dreamcast und Playstation-Importe.
Tel. 0172/8765434 (abends)

OLDIES

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Atari2600 + 10 Spiele 50 DM, Philips G7000 + 5 Spiele 100 DM, Colecovision + 8 Spiele 150 DM, Intellivision + 5 Spiele 100 DM, Game Mate2 Remote 2600 Controller 100 DM.
Tel. 06131/674902

SONSTIGES

Verkaufe **Game Boy Color,** Zelda DX, Game & Watch Gallery2, Wario Land2 (alle Spiele mit Verpackung) und Game Boy Color mit 2 Batterien und noch Game Boy Camera, Harvest Moon, 720° und Conker's Pocket Tales, alles 600 DM.
Tel. 02238/82007

Baue Playstation für alle Spiele um. Umbau für Importe: 20 DM, dank "Tarnkappentechnologie" funktionieren alle Importe.
Tel. 09231/61370 (Christian Bauer)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, auch für Uralt-Konsolen. Kaufe und tausche auch ganze Systeme. Suche günstig Game & Watch-Spiele.
Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Spielemagazine (Video Games, Fun Generation, Megafun, Next Level + diverse ausländische Spielemagazine) zu verkaufen, Jahrgänge von 1995-99 komplett, pro Jahrgang 10 DM + Porto. Verkaufe außerdem Art of Fighting Neo Geo Modul 40 DM.
Tel. 06031/3246

Alle Termine, News und Infos direkt auf ein Handydisplay! Einfach die 0172/227700 anrufen, die 900 eingeben und dann die 90005158, schon verpaßt Du keine wichtige Neuigkeit mehr. Preis: SMS

Mega Drive: Thunderforce3+4, Gynoug, Elemental Master, Hellfire, Phantasy Star2, Master System: R-Type. Suche: Gleylancer + Aero Blasters für Mega Drive + ältere Neo Geo-Carts.
Tel. 0032-8054/8281 (Sa-So),
eMail: s961218@student.ulg.ac.be

Verkaufe **Playstation-Spiele**: Silent Hill (us) 70 DM, Dead or Alive (us) 45 DM, Resident Evil (us) 40 DM, E3-Messevideo 6 Stunden 20 DM, Magazine 300 Stück von 93-99 je 3 DM, wichtig: Suche MAN!AC 1/94, zahle gut.
Tel. 0791/53854 (Alex)

Verkaufe Sega Dreamcast, Spiele und Zubehör ab dem 23.9.99! Alles neu und original zu Super-Preisen, denn spielen soll Spaß machen und nicht arm! Andere Systeme, Spiele auf Anfrage.
Tel./Fax. 04804/1005

Mega Drive mit 10 Spielen 100 DM, Game-Gear-Spiele ca. 80 Stück ab 5 DM. Suche Playstation und Neo Geo Pocket bzw. Game Boy Color Geräte, Spiele, Sammlungen. Verkaufe Ü-Ei-Sätze supergünstig.
Tel. 08251/3217
(Markus, ab 17 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

KNOW-HOW!

Playstation im MP3-Fieber

Musik im MP3-Format hatte bislang einen entscheidenden Nachteil: Papas Arbeitsrechner steht meist im verbotenen Bürozimmer und ausfallende Tanzschritte zwischen den Aktenbergen können böse Papierlawinen auslösen. Mit dem Playstation-Zusatzmodul „MP3 Basta“ für 150 Mark (Next Generation, http://tng.to oder Tel. 0209/778811) verwandelt Ihr Eure Konsole in einen MP3-Player mit umfangreichen Features.

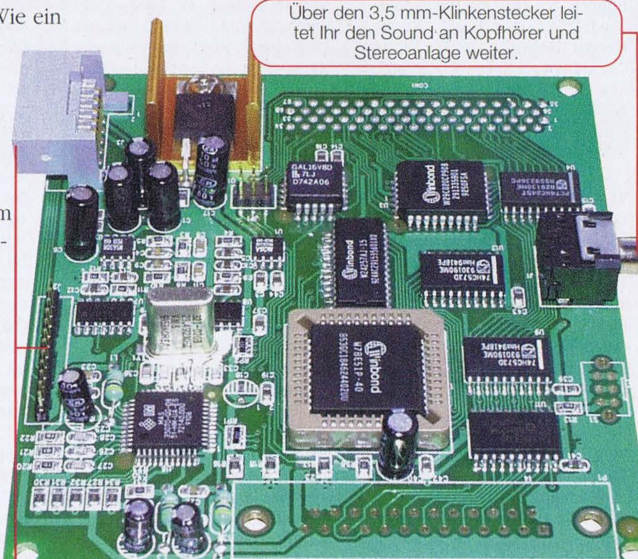


Bewährte CD-Player-Oberfläche mit Zusatzstatistik: Das Hauptmenü des MP3-Basta.

MP3-Grundlagen: MP3 ist ein Komprimierungsstandard für Sounddaten – annähernd in CD-Qualität. Mit einer Komprimierungsrate von rund 1:12 hat sich das handliche Format im Internet etabliert: Kostenlose Musikstücke freier Interpreten sowie gebührenpflichtige MP3-Versionen aktueller Hits sind massenhaft verfügbar. Nach dem Download brennt Ihr Eure MP3-Files auf CD (ISO 9660) und legt diese in Eure Playstation, die sie dank MP3-Basta abspielt.

Die Hardware: Wie ein Cheatmodul stöpselt Ihr den MP3-Basta in den Erweiterungsport der Playstation. Die Konsole dient dem Modul nur als CD-Laufwerk, denn decodiert werden die Sounddaten mit dem eingebauten MP3-Chip (links unten auf der Platine). Zur Stereoanlage gelangt der Sound via Klinkenstecker (Cinch-Adapter liegt dem Modul bei). Wer die Boxen seines Fernsehers nutzen möchte, muß weitere Verkabelungen vornehmen. Der MP3-Basta besitzt zwei Multi-AV-Buchsen: Eine empfängt via beiliegendem Verbindungskabel das Bild aus dem Playstation-Ausgang, die andere leitet MP3-Sound zusammen mit Playstation-Bild weiter zum TV-Gerät. Für faule Zeitgenossen ist eine Fernbedienung geplant: Den Infrarot-Empfänger stöpselt Ihr voraussichtlich in Memory Card- oder Joypad-Slot. Neben Verbindungskabeln befindet sich im Lieferumfang obendrein eine Demo-CD mit einigen MP3-Stücken zum Ausprobieren.

Über den 3,5 mm-Klinkenstecker leitet Ihr den Sound an Kopfhörer und Stereoanlage weiter.



Der MP3-Basta ohne Gehäuse: Zwei Schnittstellen mischen Playstation-Bild und MP3-Sound.

Basta-Praxis: Die Benutzeroberfläche des MP3-Basta bietet alle Funktionen eines CD-Spielers. Obendrein zeigt Euch eine Statistik Daten wie Titel und Interpret des aktuellen Stücks. Per Playlist-Menü erstellt Ihr eigene Hitlisten, die Ihr auf Memory Card speichert. Das Laden von neuen Oberflächen („Skins“) und ein Software-Update per CD ist ebenfalls möglich.
Der MP3-Basta überzeugt durch ausgereifte, robuste Hardware und eine komfortable Benutzerführung. Die umständliche Verkabelung läßt sich zugunsten der Soundqualität nicht vermeiden. *oe*



In diesem Menü speichert Ihr die „Playlist“ Eurer Lieblingslieder auf herkömmliche Memory Card



Online-Versand: EMI bietet Euch unter www.musicmaker.com 500.000 Hitsingles im MP3-Format.

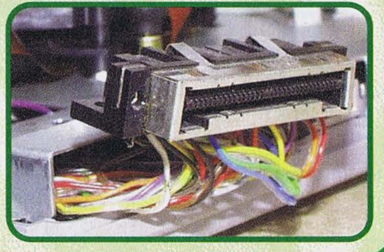


www.mp3.com: Kostenlose Promotiontracks jeder Stilrichtung und Musik „freier“ Interpreten.

PLAYSTATION ZWEITER KLASSE?

I/O-Port-Umbau für SCPH-9002C

Frisch gebackene Sony-Kunden dürfen aufatmen: Den fehlenden I/O-Port der jüngsten Playstation-Generation (SCPH-9002C) kann Euch der Hardware-Spezialist Next Generation (http://tng.to oder Tel. 0209/778811) jetzt nachträglich liefern.
Damit Cheat-Module & Co. in Zukunft wieder passen, lötet Euch die Firma einen kleinen Zusatzkasten an die Playstation-Rückseite. Der Umbau (Prototyp rechts) kostet 70 Mark und ist mit allen Steckmodulen (Game Buster, Xploder, MP3 Basta) kompatibel. Nur Hardcore-Freaks brauchen auch in Zukunft noch ein älteres Playstation-Modell, denn die exotischen Video-CD-Module aus Fernost verweigern mit der Next-Generation-Lösung den Dienst.



LAST RESORT

Der Neue ist da! Wie von Stephan in der letzten Ausgabe angekündigt, habe ich diesen Monat meine Aufgabe als Cheat-Guru übernommen. Geeignet für den Job bin ich allemal: Neben langjäriger Computer- und Videospielerfahrung bringe ich eine Eigenschaft mit, die Ihr schon an Olli geliebt habt – keine Haare auf dem Kopf! Doch nun genug gelabert, viel Spaß bei den neuen Cheats. *Euer Michael*

COOL BOARDERS BURRRN

Coole Klamotten: Nur eine Garnitur Snowboardklamotten sind zu wenig! Für jeden Charakter gibt es ein neues Outfit, wenn Ihr mit ihm ein Spiel gewinnt.

Coole Extras: Siegt auf allen fünf Strecken und Ihr erhaltet das Credits Board. Wenn Ihr das Spiel mit diesem Board erneut durchspielt, schaltet Ihr den Schneemann frei. Mit ihm zockt Ihr alle Kurse noch einmal durch und die Belohnung ist eine zusätzliche Strecke und das Alien.

Coole Boards: Schlagt den Rekord auf jeder Strecke und schaltet die geheimen Snowboards frei.

THE NEW TETRIS

Flower Power: Seid Ihr ein Freund von bunten Lichtern und schrillen Farben? Dann wählt im Musik-Menü **Haluci** aus und stellt den Musik-Modus auf manuell. Startet jetzt ein Solospiel und tippt als Namen jeweils **HALUCI** ein. Geht mit dem Steuerkreuz auf "OK" und startet das Spiel mit Button **A**.

Extra schwer: Wahre Tetris Veteranen geben als Namen **2FAST4U** ein, um in den Turbo-Modus zu gelangen.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Große Köpfe: Auch unter den Skatern gibt es Dickschädel! Haltet im Pause-Modus **L1** gedrückt und betätigt die Tastenkombination

← ↑ ✖ ↓ ↑ ✖

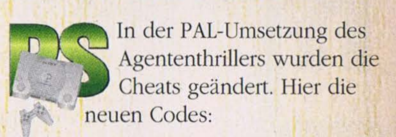
Beendet nun das aktuelle Spiel und beginnt ein neues im Big-Head-Modus.

Alle Trainings-Sessions: Gebt im Pause-Modus die Tastenkombination

■ ↑ ← ↑ ● ▲

ein, während Ihr **L1** gedrückt haltet. Im Auswahl-Menü sind nun alle Trainings-Levels verfügbar.

SYPHON FILTER



In der PAL-Umsetzung des Agententhrillers wurden die Cheats geändert. Hier die neuen Codes:

Missionsauswahl: Wollt Ihr eine bestimmte Mission spielen? Ruft den Pause-Modus auf und geht auf die Option "Missionen auswählen" (ohne sie anzuklicken!). Hier betätigt und haltet Ihr die Tasten:

L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ● + ✖

Waffen und Munition: Um alle Waffen mit unendlich Munition zu bekommen, haltet Ihr im Pause-Modus unter der Option "Waffen" folgende Tasten gedrückt:

Select + L1 + L2 + R2 + ● + ✖

Zu Leicht: Ihr löst Syphon Filter im Schlaf? Dann versucht Euch am Experten-Modus. Drückt in Titelbildschirm die Tasten

L1 + L2 + R2 + ■ + ●+ ✖

Leichte Gegner: Wenn Ihr ständig erschossen werdet, reduziert Ihr mit diesem Cheat die Gegnerintelligenz: Im Pause-Menü auf "Karte" gehen und folgende Tastenkombination gedrückt halten:

→ + L1 + R1 + R2 + ● + ✖



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Spiele für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute – demnächst auch für Dreamcast. Diesmal locken "Bundesliga Stars 2000" und "Re-Volt"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering

LAST RESORT

MICRO MACHINES 64



Mehr Leben: Braucht Ihr im Einspieler-Modus ein paar zusätzliche Leben, gebt Ihr als Namen zunächst MOGSLIFE und dann einen anderen ein. Schon startet Ihr mit neun Leben.

Debug-Menü: Um das Debug-Menü aufzurufen, drückt Ihr im Pause-Modus C← ↑ ↓ ↓ C← C→ C→ C↑ C↓. Jetzt könnt Ihr im Spiel mit folgenden Tastenkombinationen die Cheats aufrufen:

Rennen beenden und gewinnen
Z + C↓
Alle Autos in die Luft jagen
haltet Z und drückt C↑ C→ C←

Panzer für alle: Ihr könnt im Mehrspieler-Modus alle Strecken mit Panzern fahren, wenn Ihr als Namen ALLTANKS eingebt.

360

Verstecktes Bike: Um den "Demon", ein verstecktes Fahrzeug, freizuschalten, betätigt ihr im Spielauswahl-Bildschirm
↑ ↑ ↓ L1 L2 Select Start

Alle Bikes und Strecken: Die folgende Tastenkombination schaltet alle Strecken und Hoverbikes frei:
↓ ↑ R2 R1 Start Select

CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Level-Codes: Hier sind endlich alle Level-Codes, mit denen Ihr Euch sämtliche Spielstufen anschauen könnt.

LEVEL	CODE				
2	4♣	5♥	10♣	Q♣	Q♣
3	4♣	5♥	10♣	9♣	4♣
4	A♣	7♦	6♥	6♣	2♥
5	6♥	2♥	A♣	5♥	8♥
6	9♦	10♦	J♦	J♥	Q♥
7	9♦	10♥	10♥	7♦	5Ω♥
8	A♣	7♦	8♦	5♣	8♥
9	6♦	4♥	9♥	6♥	Q♣
10	7♦	10♥	A♥	9♣	6♥
11	7♦	4♣	9♦	7♥	Q♥
12	6♦	4♦	9♣	8♣	4♣
13	5♣	9♣	J♥	6♣	4♣
14	2♥	3♦	9♦	3♦	2♣
15	4♣	5♥	Q♣	4♣	8♣
16	6♦	J♣	2♥	A♦	6♥
17	6♥	2♥	Q♣	7♣	3♥
18	6♣	K♥	10♥	A♣	3♣
19	2♥	3♦	7♥	6♣	10♦
20	6♦	J♣	3♥	4♣	8♥
21	A♣	J♣	3♣	7♥	9♥
22	9♥	6♣	2♥	6♣	2♣
23	2♥	3♦	7♣	Q♦	8♦
24	A♣	7♦	6♣	J♣	4♥
25	A♣	J♣	3♦	J♥	K♥

BUGGY HEAT

Teufelskarre: Einen neuen Sand Buggy mit dem vielsagenden Namen "Beelzebub" erhaltet Ihr für den ersten Saison-Platz im schwierigen Experten-Modus.

Alternative Lackierung: Geht Euch die Farbe Eures Wagens auf den Geist? Zockt das Spiel einmal im Experten-Modus durch und Ihr bekommt ein drittes Farbschema.

ACE COMBAT 3



Missionssimulator: Seid ihr mit einem Piloten so weit gekommen, daß Ihr fünf Zwischensequenzen gesehen habt, wird der Missionssimulator freigeschaltet. Hier stehen Euch alle Flugzeuge zur Verfügung und Ihr könnt jede Missionen in beliebigem Schwierigkeitsgrad spielen.

SLED STORM

Cheats: Um unsere Cheats zu aktivieren, wählt Ihr zunächst im Options-Menü "Load/Save" und dann "Password" aus. Hier könnt Ihr die folgenden Tasten drücken:

Als Jackal spielen
L2 L2 ● R2 ■ R1 L1 ▲
Als Sergei spielen
■ L1 ■ L2 ▲ R2 ●
Der Sled Storm
● ▲ ■ R2 R2 L1 ✖ ▲

MONSTER TRUCK MADNESS 64



Zusätzliche Rennstrecken: Um Extrastrecken freizuschalten müßt Ihr einen beliebigen Kurs gewinnen. Je nach Schwierigkeitsgrad gibts unterschiedliche Strecken:

Anfänger
Aztec Valley Kurs
Fortgeschritten
Alpine Challenge Kurs
Experte
Death Trap Kurs

Geräuschkulisse: Drückt während der Fahrt eine Richtungstaste auf dem Steuerkreuz – Überraschung!

Geheimer Truck: Um den geheimen Truck freizuschalten, drückt Ihr im Start-Bildschirm
↓ C ↑ C A Z R B

Fliegender Truck: Wandelt auf den Spuren von James Bond! Ihr erhaltet einen Truck mit Flügeln, wenn Ihr im Code-Menü **FLYBOY** eingebt.

Kleine Räder: Legt Eure Autos tiefer! Gebt dazu im Code-Menü **YRDR** ein und alle Trucks fahren mit winzig kleinen Rädern.

WWF ATTITUDE

Extras: Acclaims Prügelorgie bietet unzählige zusätzliche Wrestler und Extras. Um sie freizuspielen müßt Ihr im Karriere-Modus die Titel und Großveranstaltungen gewinnen.

Europäischer Titel
Wrestler: Sable, Marc Mero, Trainer
Extras: Quietsch-Modus
Internationaler Titel
Wrestler: Jaqueline, Chyna
Extras: Big-Head-Modus
WWF Schwergewichts-Titel
Wrestler: -
Extras: Ego-Modus, Piep-Modus
King of the Ring
Wrestler: Kurrgan, Taka Michinoku
Extras: -
Summerslam
Wrestler: Slaughter, Shawn Michaels
Extras: -
Royal Rumble
Wrestler: Jerry Lawler, Paul Bearer
Extras: -

Spielbarer Schiri: Jeder Sportfan weiß es: Schiris sind nicht unparteiisch! Wollt Ihr selbst Schiedsrichter werden und in das Match eingreifen? Spielt im Karriere-Modus mit Steve Austin durch und Ihr erhaltet einen spielbaren Schiri.

Spezialmanöver: Alle Wrestler haben ihre eigenen Schläge und Würfe im Repertoire. Wollt Ihr sie studieren, dann geht in den Create-Wrestler-Modus, dort findet Ihr eine Liste aller Manöver. Eine zweite Möglichkeit ist der Pause-Modus im Ring: Hier könnt Ihr Euch alle Manöver anzeigen lassen, die Euer Charakter in der momentanen Situation anbringen kann.

Partner rufen: Ist Eure Energie im roten Bereich, dann holt Euren Partner in den Ring: Haltet **L1 + L2 + R1 + R2** und drückt **Select**.

TRIPLE PLAY 2000



Homerun: Als Batter haltet ihr **L1 + L2 + R1 + R2** gedrückt und betätigt

▲■▲●✖■←→

Habt Ihr alles richtig gemacht, hört Ihr einen Schlag und Eure nächsten Bälle landen auf den Tribünen.

Bye-Bye Batter: Wollt Ihr den gegnerischen Batter vom Platz schicken? Haltet die seitlichen Buttons **L1 + L2 + R1 + R2** gedrückt und betätigt dann die Tastenkombination

↑↓▲■▲●✖■

Euer Kontrahent schlägt immer ins Leere und sitzt bald wieder auf der Bank.

Größeres Stadion: Eurem Gegner gelingt ein Homerun nach dem anderen? Dann vergrößert doch einfach das Stadion! Dazu erschafft Ihr einen neuen Spieler namens **YELLOW STONE**.

Kamera-Regie: Ihr könnt die Kameraposition im Spiel selbst bestimmen. Dazu haltet Ihr **L1 + L2 + R1 + R2** gedrückt und betätigt die Tastenkombination

→←↑↓→←

Jetzt könnt Ihr die Kamera nach belieben bewegen:

Kamera bewegen
Steuerkreuz
Kamera schneller bewegen
L1 + Steuerkreuz
Kamera drehen
R1 + Steuerkreuz
Heranzoomen
R2
Wegzoomen
L2
Kamera höher
▲
Kamera tiefer
■

FIGHTING FORCE 64



Cheats: Habt Ihr genug davon, ständig von jedem Aushilfsrocker verprügelt zu werden? Dann haltet im Titelbildschirm die Tasten

↑ + B + C← + C↓ + Z

gedrückt, bis Ihr einen Schuß hört. Nun ist im Options-Menü Unverwundbarkeit und eine Levelauswahl verfügbar. Geht zurück ins Titelbild und startet das Spiel, indem Ihr

L + Z + C↑ + C↓

gedrückt haltet.

TARZAN

Nächster Level: Habt Ihr keine Lust einen Level zu Ende zu spielen, dann drückt im Spiel die Tastenkombination und springt einfach in die nächste Spielstufe:

R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2

Unendlich Leben: Ihr verliert zu viele wertvolle Leben? Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein

L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

SHADOW MAN



Acclaim hat es tatsächlich geschafft ein Spiel zu produzieren, in dem Ihr die Cheats nicht mittels Code aktiviert, sondern sie erst im Laufe des Spiels finden müßt. Sobald Ihr den ersten Cheat aufgestöbert habt, bekommt Ihr das Buch der Schatten. Hier werden alle bereits endeckten Cheats aufgelistet und sind via Klick jederzeit aktivierbar.

Schrotflinte im Reich der Toten: Nachdem Ihr mit der Seilbahn die Kathedrale der Schmerzen erreicht habt, lauft die linke Rampe nach unten und folgt dem Lavastrom, bis Ihr an die rotierenden Spitzen kommt. Dies könnt Ihr natürlich erst angehen, nachdem Ihr die **Marcher Tätowierung** erlangt habt. Folgt dem Weg weiter bis zu dem Loch mit dem Stock. Hier laßt Ihr Euch links herunterfallen und erhaltet den Cheat, mit dem die Schrotflinte auch im Reich der Toten funktioniert.

Entflammter LeRoi: Geht im Tempels des Lebens in den letzten Raum und dann weiter in die kleine Kammer ganz rechts. An dem Altar betätigt Ihr "Action" und kauft Euch für 100 Cadeaux neue Energie. Rennt nun in den benachbarten Raum und drückt dort vor dem Altar wieder "Action".

Als Deadwing spielen: Im Spielzimmer des Asyls findet Ihr einen Gang mit einigen verschlossenen Türen, die sich mit dem Schalter am Ende des Gangs öffnen lassen. In einem der Räume befindet sich (neben einem Typ mit Schrotflinte) ein Billardtisch, auf den Ihr springen müßt, um als Deadwing zu spielen.

Gitternetz-Modus: In der Mordant Street in Queens geht Ihr in den obersten Stock des Hauses und dort durch die einzige Tür. Um die Ecke findet Ihr zwei seltsame Bodenbretter, über die Ihr springt, um den Gitternetz-Cheat zu aktivieren.

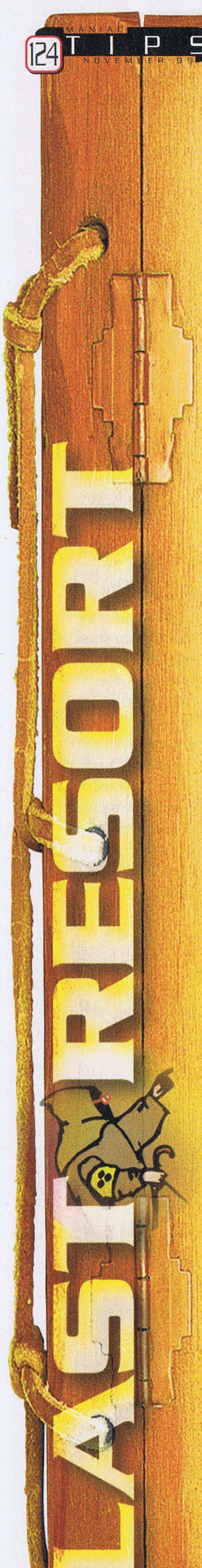
MADDEN NFL 2000

Cheats: Pünktlich zum Start der NFL Saison könnt auch Ihr wieder zur Lederpille greifen. Um Euch die Sache zu erleichtern, gebt Ihr im Code-Bildschirm folgende Cheats ein:

First Downs nach 5 Yards
POPWARNER
First Downs nach 20 Yards
FIRSTIS20
100 Yard Pässe
PIGSKINSFLY
100 Yard Fieldgoals
BIGFOOT
Mega-Geschwindigkeits-Schub
NO2
Gegner leichter wegschubsen
SMACKDOWN
Supersprünge
SPRONG
Mehr Verletzungen
PAINFUL
Mehr Fumbles
ROLLERGIRL
Mehr Interceptions
PICKEDOFF
Keine Interceptions
EXPRESSBALL
Pässe leichter fangen
MAGNASAVE
Weniger Sacks
QBINTHECLUB
Weniger Strafen
REFISBLIND
Standfestere Spieler
TEFLON
Alternative Punktezählung
DRBENWAY
Große gegen Kleine
MINIME
Elektrische Seitenlinie
STATICCLING
Zeit- und Raumverzerrungen
VERTIGO
Inka Stadion
QUETZLCOATL
Nordpol Stadion
XMASGIFT
Wildwest Stadion
WILDWEST
Madden Dreamteam
TEAMMADDEN
EA Team
WEARETHEGAME
Clown Team
CARNEY
Marshall Team
COWBOYS
Monster Team
KTHULU
Mumien Team
WRAPPEDUP

Für die

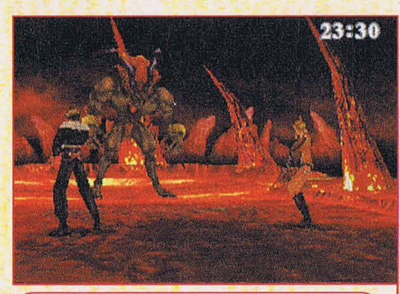
Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.



FINAL FANTASY 8

TEIL 1: STARTHILFE

PS Nachdem wir im Testteil das Magiesystem bereits beschrieben haben, führen wir Euch nun durch die Seed-Abschlußprüfung und geben wichtige Tips für die zukünftige Abenteurer-Laufbahn. *dm*



Die Guardian Force "Ifrit" besiegt Ihr mit Eiszaubern und dürft sie dafür später im Kampf einsetzen

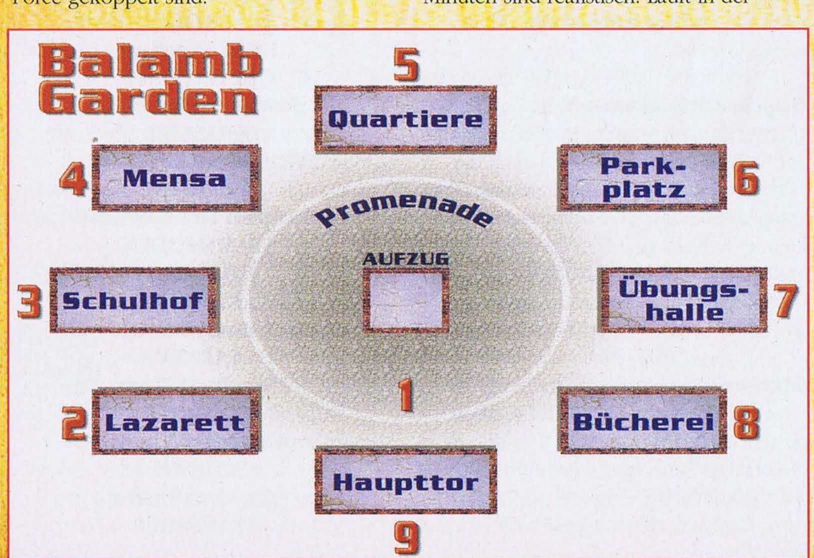

Mit massivem Magie-Einsatz läßt sich das häßliche Untier "El Viole" ohne große Schwierigkeiten beseitigen

Der Balamb Garden:
In der Seed-Ausbildungsstätte startet Ihr das Abenteurer-Leben. Auch später wird es Euch immer wieder hierher verschlagen. Von der Promenade (1) im Erdgeschoß gelangt Ihr an die verschiedenen Einrichtungen des Gardens. Im Lazarett (2) wacht Ihr nach dem Duell mit Cifer auf, dort findet Ihr Doktor Kadowaki, die Euch immer für ein Kartenspiel zur Verfügung steht. Auf dem Schulhof (3) steht die Bühne für das Abschlußfest, hier begegnet Ihr Selphie wieder. In der Mensa (4) lungern Cifer und seine Freunde vom Ordnungsdienst herum, auch Xell könnt Ihr hier treffen. In den Quartieren (5) befindet sich Squalls Zimmer. Hier wechselt Ihr die Kleidung und könnt speichern. Auf dem Parkplatz (6) stehen die Fahrzeuge des Balamb Garden. Die Übungshalle (7) solltet Ihr zu Beginn meiden, da die Monster hier vergleichsweise stark sind. Im Raum rechts neben dem Eingang befindet sich ein Draw-Punkt. In der Bücherei (8) findet Ihr neben dem Draw-Punkt ein interessantes Magazin in einem der Schränke. Am Haupttor (9) trefft Ihr Euch mit Quistis Trepe. Auf dem Weg nach draussen findet Ihr einen weiteren Draw-Punkt. Im zweiten Stock des Balamb Garden befindet sich außer dem Klassenzimmer eine Aussichtsplattform, die später zugänglich wird. Im dritten Stock schließlich liegt das Büro des Direktors Cid.

Allgemeine Tips:
1. Speichert, so oft Ihr könnt!
2. Überprüft immer, ob Eure Guardian Force gekoppelt sind.
3. Benutzt den Draw-Befehl so oft wie möglich, überprüft vor allem End- und Zwischengegner immer nach GFs, die Ihr nur mit dem Draw-Befehl erhaltet. Verpaßt Ihr die Chance, ist die GF für immer verloren.
4. Karten: Laßt die GF "Quezacotl" so früh wie möglich die Fertigkeit "Karte" lernen. Damit könnt Ihr Monster in Karten verwandeln. Übt Euch regelmäßig in diesem Spiel, da Ihr viele besondere Gegenstände nur durch einen Sieg beim Zocken erhaltet. Speichert vor dem Spiel jedoch, damit Ihr keine wertvollen Karten verliert.
5. Koppelt so schnell wie möglich den Zauber "Schlaf" mit einem Zustands-Angriff, so könnt Ihr Eure Gegner einschläfern und ihnen in Ruhe mit dem Draw-Befehl die Zauber klauen.

Die Feuergrotte:
Nachdem Ihr Euch an Eurem Computer im Klassenzimmer mit der Spielsteuerung vertraut gemacht habt, solltet Ihr zunächst den Mann neben dem Aufzug ansprechen. Von ihm erhaltet Ihr Euer erstes Set Karten. Durchsucht nun den Garden nach Draw-Punkten und trefft Euch mit Quistis. Koppelt eure GF, verlaßt den Garden und versucht in den ersten Kämpfen einige Eiszauber zu ziehen. Begebt Euch nun zur Feuergrotte (östlich vom Garden). Bei den Ausbildern stellt Ihr Euer Zeitlimit ein, 20 Minuten sind realistisch. Lauft in der Grotte einfach den Weg entlang, im vierten Bild findet Ihr rechts einen Draw-Punkt. Bekämpft die Gegner mit Eiszaubern und schlagt Euch zu Ifrit durch. Nach dem Sieg kehrt Ihr zum Garden zurück.

Die Abschlußprüfung:
Zieht die Uniform an und kommt in die Eingangshalle. Hier trefft Ihr Xell und Cifer, die mit Squall zusammen die Seed-Prüfung ablegen. Besteigt den Wagen und folgt der Straße zur Stadt Balamb. Klettert in das Schiff, und Ihr werdet in die Mission eingewiesen. In Dollet angekommen, folgt Ihr Cifer bis zum Marktplatz. Erledigt die Wachen in der Gasse oben rechts. Folgt nun Cifer zum Sendeturm. Dort angelangt, schließt sich Selphie Eurer Gruppe an. Denkt daran, die GF richtig zu verteilen. Betretet den Sendeturm, nutzt den Draw-Punkt zu Eurer Rechten und speichert. Fahrt den Aufzug hoch, und Ihr müßt mit den Soldaten Wedge und Biggs kämpfen. Nutzt den Draw-Befehl, um Euch mit Zaubersprüchen zu versorgen, bevor das geflügelte Monster "El Viole" angreift. Bekämpft das Tier mit Euren GFs und wendet die Draw-Technik an, um die GF "Siren" zu ziehen. Nachdem Ihr gewonnen habt, fahrt Ihr den Fahrstuhl wieder herunter. Speichert und verlaßt das Gebäude. Ihr werdet von einer mechanischen Riesenspinne angegriffen, die besonders anfällig gegen Blitzzauber und die "Quezacotl" -GF ist. Haltet Euch aber nicht zu lange auf, sondern flieht sobald wie möglich. Ihr müßt Euch beeilen, um rechtzeitig zum Hafen zurückzukommen. Da Ihr die Spinne nur äußerst schwer zerstören könnt, greift sie Euch immer wieder an. Besteigt das Schiff und seht Euch nach der Rückkehr noch etwas in Balamb um. Lauft zu Fuß zum Garden, um Eure Prüfungsergebnisse zu erfahren. Sprecht nach Eurer Auszeichnung mit dem Direktor, um den "Kampf-Zähler" zu bekommen. Jetzt könnt Ihr Euch zurücklehnen und die Abschlußparty genießen.
So, das waren die ersten Tips für "Final Fantasy 8". In der nächsten MAN!AC helfen wir Euch bei der Bewältigung der ersten beiden CDs und geben Tips zum Kartenspiel. Das Player's-Guide-Finale folgt dann in der Ausgabe 1/2000.



SHADOW MAN

PLAYERS GUIDE, TEIL 2

Im zweiten Teil der "Shadow Man"-Lösung führen wir Euch tiefer in die Schattenwelt des Acclaim-Abenteuers. Natürlich gilt unser Players Guide ebenso für die Playstation- und wahrscheinlich auch für die Dreamcast-Umsetzung, da sich die Versionen inhaltlich gleichen und sich nur in kleinen Details unterscheiden.
Wenn Ihr unsere Tips der letzten Ausgabe aufmerksam verfolgt habt, sind in Eurem Inventar folgende Gegenstände vorhanden: Schrotflinte, die Prophezeihung, die Voodoo-Waffen Asson und Baton sowie fünf dunkle Seelen. Vor dem Start noch ein allgemeiner Tip: Die dem Spiel beiliegende Karte ist zwar recht grob, alle wichtigen Fundstücke, Sargtore und Wegeverbindungen erkennt Ihr aber auf einen Blick. Viel Spaß! *os*

Pfade der Schatten: Prophezeihungsraum

Lauft bis zur Brücke, springt links runter und öffnet das Sargtor. Folgt dem Weg zum nächsten Level.

Asyl: Tor

Lauft über die Rohre und durch die automatische Türen, bis Ihr das große Asyl-Tor erreicht. Springt rechts die **Brücke** runter **(Bild 1)**, folgt dem Weg durch die Schleusen und erklimmt die **schwebende Plattform (Bild 2)**. Springt am Ende ab, lauft auf den Rohren weiter bis zu dem

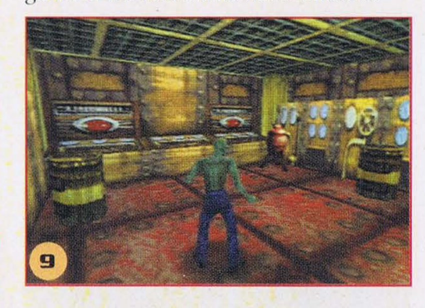


Raum mit den zwei bewegten Plattformen. Springt über beide hinweg und nehmt diese **Tür (Bild 3)**. Folgt dem Gang und laßt Euch durch die **Öffnung** nach unten fallen **(Bild 4)**. Kämpft Euch durch die anschließenden Gewölbe (Achtung: Starke Gegner!) und nehmt im Raum mit den zwei Abzweigungen zuerst die rechte, wo Ihr eine **dunkle Seele** findet. Danach kehrt Ihr zurück und lauft in den anderen





Gang mit rotem Fußboden. Räumt auftauchende Feinde aus dem Weg und springt über das Maschinenpult in die Öffnung oben in der Wand. Dann geradeaus, in den Schacht fallen lassen und bis zum Maschinenraum weiterlaufen, wo Ihr **Jacks Schlüssel** findet **(Bild 5)**. Nehmt den Schlüssel in eine Hand und benutzt diesen in allen **Konsolen (Bild 6)**. Geht anschließend durch die große **Stahltür (Bild 7)**, erledigt auf der anderen Seite die Angreifer und holt die **dunkle Seele (Bild 8)**. Bevor Ihr in die Seilbahn steigt, folgt dem Gang mit dem roten Fußboden und die nächste **dunkle Seele** gehört Euch **(Bild 9)**. Öffnet auf dem Rückweg zur Gondel das Hauptportal in dem großen Raum, steigt dann in die Seilbahn und ab geht's in die Kathedrale des Schmerzes.

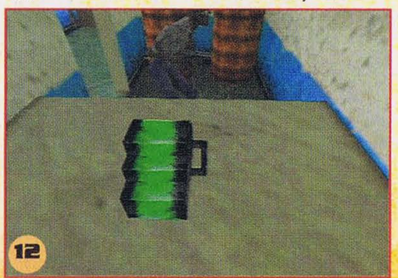


Asyl: Kathedrale des Schmerzes

Erledigt die zwei Gewehrmänner und geht vom **Hauptraum (Bild 10)** aus nach links unten. Holt Euch die **dunkle Seele**, lauft zurück und geht durch die hintere Tür. Folgt dem Gang bis in das Innere der Kirche. Nehmt die erste Abzweigung links und wechselt mit Hilfe der **Statue (Bild 11)** in die Welt der Lebenden.

Gardelle County Jail, Texas

Laßt Euch von Milton Pike nicht in einen Kampf verwickeln, sondern untersucht alle Wege. Sammelt das erste **Akkumulator-Teil (Bild 12)** und die **MP-909 (Bild 13)** ein. Wechselt dann via Teddy nach

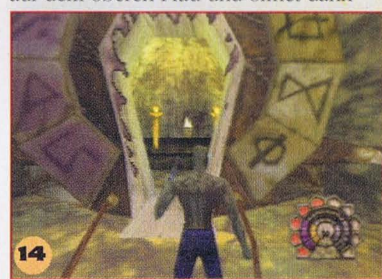


Bayou Paradis, Louisiana, wo Ihr Nettie aufsucht und weitere Instruktionen erhaltet.



Pfade der Schatten: Prophezeihungsraum

Lauft durch das erste Tor zur Brücke, dann durch das zweite Sargtor, bleibt auf dem oberen Pfad und öffnet dann

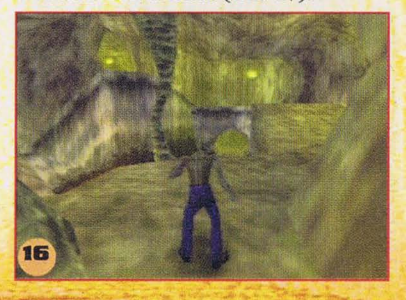


das **Sargtor Level 3 (Bild 14)** und nehmt das erste Teil **"La Lune" (Bild 15)** von "L'Eclipser" an Euch. Begebt Euch dann zum zweiten Level-3-Tor und folgt dem Pfad nach unten, der links in einen Tunnel mündet. Geht weiter und Ihr findet den Zugang zum Tempel des Feuers in der nächsten großen Halle.

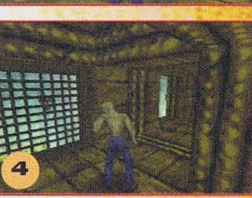


Tempel des Feuers (Toucher)

Lauft den Pfad entlang und nehmt in dieser Höhle den **Weg** nach oben **(Bild 16)**. Biegt dann rechts ab und springt in den Blutsee. Taucht durch das Röhrensystem, bis Ihr die große Halle mit den **zwei Wasserfällen** erreicht **(Bild 17)**.















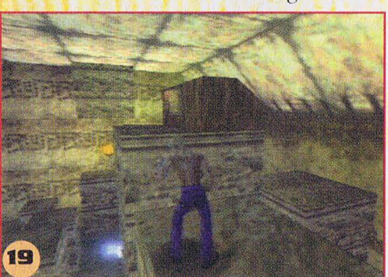




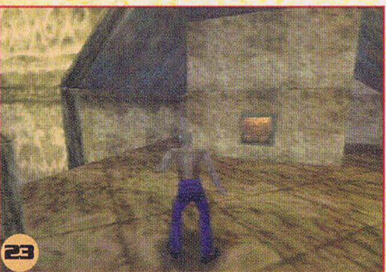



18

Lauft die Rampen nach oben und öffnet diese **Türen (Bild 18)** mit einem aufgeladenen Schuß aus Eurer Schattenwaffe. Sucht im angrenzenden Raum den **Schalter (Bild 19)**. Tip: Rennt den erwachten Schwestern in Richtung Halle

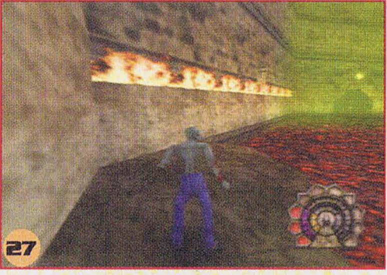

19

davon, um Energie und Zeit zu sparen. Weiter geht's zur zweiten Tür und dem nächsten **Schalter (Bild 20)**. Dann zur nächsten Tür und zum **dritten Schalter (Bild 21)**. Hinter der vierten Tür findet Ihr auf der zweiten Ebene von oben eine **dunkle Seele**. Springt dann nach unten und aktiviert den **Schalter (Bild 22)**.

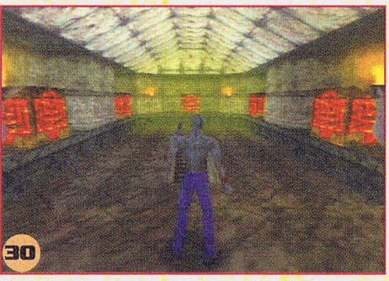

23

Lauft zurück und in der Halle ganz nach oben, wo Ihr **Schalter** Nummer fünf findet **(Bild 23)**. Dreht Euch auf der Plattform um und springt nach unten Richtung Tempelpyramide. Dreht Euch wieder und betätigt den letzten **Schalter (Bild 24)**. Erklimmt die Pyramide und holt Euch die **dunkle Seele (Bild 25)**. Schlagt Euch anschließend durch die Räume mit den rotierenden Messern und pendelnden Hämmern bis zu der Halle mit dem Lavasee. Hüpft über die Plattformen zu den **Nischen** und drückt alle Schalter, um die Eisenvorrichtung in der Mitte herabzulassen. Steigt dann in den Ring und Ihr erhaltet Eure erste **Tätowierung (Bild 26)**. Bleibt vorerst in der


26


27

Halle, hangelt Euch an dem **brennendem Sims (Bild 27)** entlang und sucht im Raum dahinter die beiden **Schalter (Bilder 28, 29)**. Ein Seil erscheint, an dem Ihr Euch nach oben zur anderen Seite hangelt. Geht durch die geöffnete


30

Tür bis zu einem Raum mit **fünf Feuerblöcken (Bild 30)**. Schiebt den ersten auf der linken Seite (siehe Bild) weg, erledigt die Schwester und holt Euch im Gang dahinter die **dunkle Seele**. Jetzt zurück in den Tatooraum, wo Ihr den **Feuerblock (Bild 31)** zur Seite schiebt. Kämpft Euch über die Plattformen nach oben (Vorsicht


31

vor den Schwestern!) und nehmt die nächste **dunkle Seele**. Wechselt dann via Teddy zum Asyl-Tor.

Asyl: Tor

Springt von der Brücke diesmal links runter und folgt dem Röhrenweg. Biegt dann hier **(Bild 32)** rechts ab und holt Euch die **dunkle Seele**. Nehmt anschließend den anderen Pfad und eine weitere **dunkle Seele** gehört Euch. Folgt dem Gang, zweigt rechts ab und lauft zu der Stelle auf **Bild 33**. Hangelt Euch an dem Seil zur nächsten **dunklen Seele**. Lauft zurück und nehmt die andere Route zur **dunklen Seele**. Teleportiert Euch dann via Teddy zum Tempel des Feuers.


32


33

Tempel des Feuers (Toucher)

Begebt Euch in die große Halle mit den beiden Wasserfällen und folgt den inneren Rampen (vorbei an den **Speerspitzen**) nach oben. Schiebt den Feuerblock zur Seite und öffnet das dahinterliegende Sargtor. Holt Euch dort das **Poigne-Armband**, mit dem Ihr die Wasserfälle hochklettern könnt **(Bild 34)**. Macht Euch auf den Weg den linken Wasserfall hoch, springt von der Kante auf die **Plattform**


34


35

gegenüber **(Bild 35)** und holt Euch die **dunkle Seele**. Jetzt wandert Ihr zurück in die Eingangshalle, wo Ihr beiden Wasserfälle hochklettert und mehrere Cadeaux sowie eine weitere **dunkle Seele** einsackt.

Pfade der Schatten: Prophezeiungsraum

Lauft hoch Richtung Sargtor Level 1, schwenkt nach links und hüpft über den Abgrund. Schiebt den Feuerblock beiseite und holt Euch die **dunkle Seele**. Wechselt dann zum Marktor.

Reich der Toten: Marktore

Gleich zu Beginn findet Ihr auf dem Wasserfall eine **dunkle Seele (Bild 36)**. Lauft dann an Jaunty vorbei und holt Euch hier **(Bild 37)** eine weitere **dunkle Seele**.

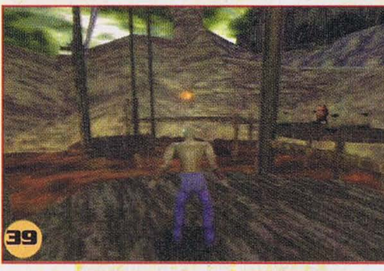

36



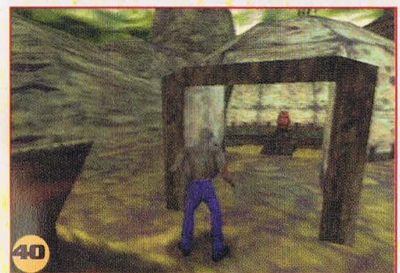
Wüstes Land: Tempel des Lebens

Geht den linken Weg entlang zu den Wasserfällen. Erklimmt gleich den ersten an der linken Wand und folgt dem Pfad bis zum **Raum auf Bild 38**. Holt Euch oben die **dunkle Seele** und taucht anschließend durch den Blutsee in die

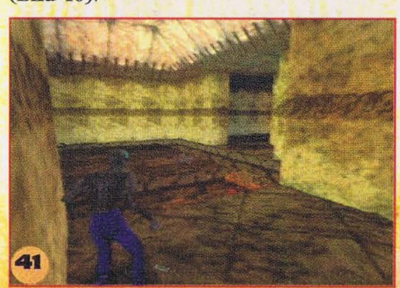


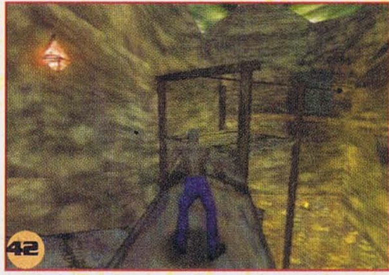


angrenzende Höhle. Klettert den **Turm** hoch und nehmt die nächste **dunkle Seele** an Euch. Weiter oben aktiviert Ihr die Windmühle mit dem Schalter. Geht zurück zur Stelle auf **Bild 39**, an der Ihr mit Hilfe der **Seilplattform** die **dunkle Seele** erreicht. Dann zurück zur Lichtung



mit der kleinen Hütte (nahe am Leveleingang). Klettert an dem Wasserfall hoch, an dessen Unterseite sich eine Plattform befindet. Folgt dem Pfad bis zu dem **Zelt**, wo eine **dunkle Seele** auf Euch wartet **(Bild 40)**.

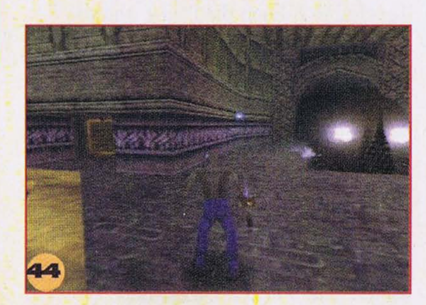




Begebt Euch zum **Tempel des Lebens** und geht durch den Vordereingang hinein. An der Stelle auf **Bild 41** springt Ihr über die Plattformen in den angrenzenden Raum, wo Ihr hinter dem Feuerblock die nächste **dunkle Seele** ergattert. Tip: Solltet Ihr bereits mehr als hundert Cadeaux gesammelt haben, dann besucht



den Opfertempel und ein zusätzlicher Lebenspunkt gehört Euch. Jetzt müßt Ihr die Stelle auf **Bild 42** (siehe auch Lösung Teil 1) aufsuchen und Euch an dem Seil auf die andere Seite hangeln. Folgt dem Weg, schiebt den Feuerblock beiseite und holt Euch die **dunkle Seele**.

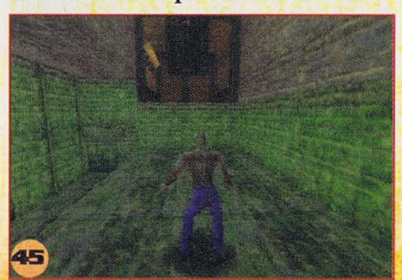


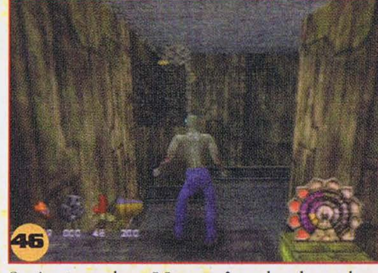
Pfade der Schatten: Prophezeihungsraum

Folgendermaßen dringt Ihr tiefer ins Reich der Toten vor: Sargtor Level 1, Brücke links runter zu Sargtor Level 2, Spiraltreppe nach unten und Sargtor Level 4 öffnen. Im nächsten Raum öffnet Ihr Sargtor Level 5 und nehmt das zweite Teil **"La Soleil"** von "L'Eclipser" an Euch **(Bild 43)**. Kehrt um, und begebt Euch in den nächsten Level.

Asyl: Käfigpfade

Folgt dem Weg nach oben und laßt Euch durch die **Bodenspalte** nach unten fallen.





Springt an dem **Mauersims** hoch und hangelt Euch zu den Kisten. Nehmt kräftig Anlauf und hüpft in das angrenzende Becken. Hangelt Euch an dem Seil in Richtung **Turm**, geht hinein und schnappt Euch die **dunkle Seele**. Steigt anschließend in den **Zug** und benutzt im letzten Abteil Jacks Schlüssel. Steigt nach der Fahrt aus und nehmt bei **Bild 44 die linke Tür**. Lauft nach unten und holt Euch die **dunkle Seele**. Durch die **Schiebetüren (Bild 45)** erreicht Ihr die nächste Halle. Betätigt den Schalter und stellt Euch an diese **Kante (Bild 46)**. Wartet bis der Käfig an Euch vorbei ist, springt an das Seil und hangelt Euch vor dem Käfig zur nächsten Plattform. An dieser Stelle läuft das Ganze umgekehrt: Hangelt hinter der Gitterbox her, springt auf die untere Plattform und holt Euch die **dunkle Seele**. Im nächsten Raum springt Ihr über die **Gondeln** zu einer weiteren **dunklen Seele**. Jetzt zurück zur Zughaltestelle und an diesem **Sims (Bild 47)** nach links han-



geln! Arbeitet Euch bis zum **Raum** auf **Bild 48** vor. Benutzt Jacks Schlüssel in den beiden Konsolen und holt Euch in der **Kapelle** hinter der Tür den ersten **Wundspreitzer (Bild 49)**. Klettert anschließend über den **Eisenträger** auf die andere Seite **(Bild 50)**, lauft nach unten und öffnet die Tür mit Jacks Schlüssel. Holt Euch dann die **dunkle Seele** im Käfig. Kehrt zurück zur Zughaltestelle und springt runter in Richtung brennende Tonnen. Hangelt Euch in gerader Linie weiter und geht den Röhrenpfad entlang. Paßt auf die Käfige auf und holt Euch die **dunkle Seele**.





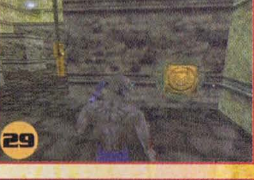






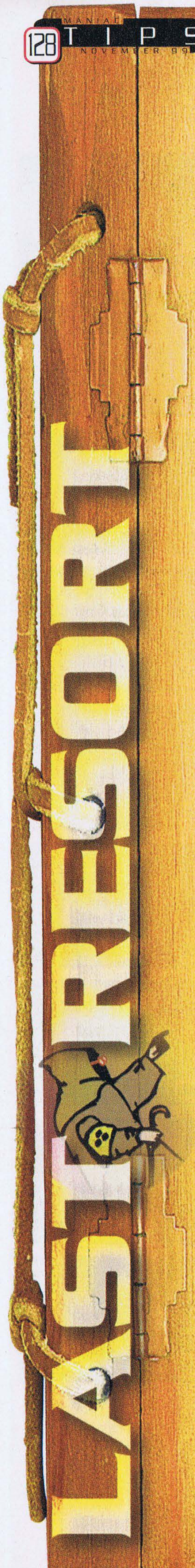












METAL GEAR SOLID

PLAYER'S GUIDE: "SPECIAL MISSIONS"

PS Damit Ihr bei Konamis jüngster Agenten-Eskapade nicht verzweifelt, führen wir Euch durch die harten VR-Missions und geben allgemeine Tips zu Snakes zahlreichen Trainingseinheiten. *dm*

Der Sneaking-Mode: Hier geht es hauptsächlich darum, nicht entdeckt zu werden. Laßt Euch Zeit und achtet auf Euren Radar.

Der Weapon-Mode: Macht Euch in Ruhe mit den Waffen vertraut. Nutzt den "Time Attack"-Modus, um Eure Schnelligkeit zu verbessern.

Der Advanced-Mode: Jetzt trefft Ihr auf echte Wachen. Werdet Ihr entdeckt, geht die Mission trotzdem weiter.

Der Special-Mode:

- "Mystery": Achtet immer auf Besonderheiten an den Wachen. Der Schuldige unterscheidet sich meist irgendwie von seinen Kollegen. Überprüft auch die Umgebung sorgfältig nach Hinweisen. Wenn Ihr den Täter gefunden habt, nehmt Ihr ihn in den Würgegriff und schleppt Ihn zum Ausgang.
- "VR-Missions": Ihr habt nur 15 Minuten Zeit, um zehn Levels zu bewältigen.

Level 1: Nehmt den rechten Weg und haltet Euch hinter den Wachen. Holt Euch die Socom im Nordosten. Klopft hier an die Wand, um die Wache vom Schalldämpfer fortzulocken. Holt ihn Euch und bewegt Euch Richtung Ausgang. Werft die Wache zu Boden, wenn sie nicht hinsieht und verschwindet.

Level 2: Lauft schnell über die Falltür zu dem Karton. Schleicht Euch hinter die rechte Wache und brecht ihr das Genick. Holt die Munition und geht nach Norden. Auch hier werft Ihr die unachtsame Wache um und rennt zum Ausgang.

Level 3: Klettert in das Loch im Norden und krabbelt bis zu dem andersfarbigen Boden. Da Ihr hier beim Laufen zu viel Krach macht, müßt Ihr weiterkriechen. Benutzt die Socom und erledigt die erste Wache. Geht weiter nach Norden bis zu den nächsten zwei Wächtern. Wartet, bis der linke nach Westen schaut und klopft an die Wand. Die rechte Wache kommt. Weicht ihr aus und eilt zum Ausgang.



Rauchen ist gesund: Durch den Zigarettenqualm spürt Ihr Infrarotsensoren in den Wänden auf.



Explosiv: Wenn Ihr die roten Kristalle zerschießt, lassen sich leicht Kettenreaktionen erreichen.

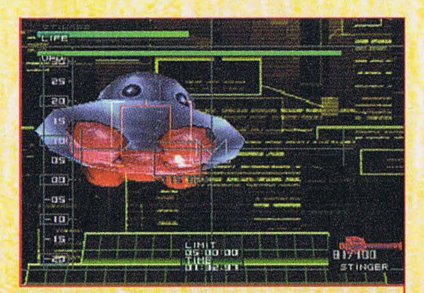
Level 4: Geht nach links und dann von der Nische aus drei Kästchen nach oben. Klopft an die Wand und versteckt Euch in der Nische. Wenn die neugierige Wache Euch den Rücken zudreht, erwürgt Ihr sie von hinten. Wartet, bis die übrigen Wachen in die andere Richtung blicken und sprintet los. Schießt beim Laufen die blaue Wand ein und verlaßt den Level.

Level 5: Rechts von Euch liegen Infrarot-Sichtgläser. Ihr erreicht sie nur kriechend, da sie von zwei Minen geschützt werden. Krabbelt jetzt in den Raum und benutzt Eure Zigaretten. Bleibt in der Mitte, da auch dieser Raum mit Minen geschützt ist. Achtet auf die Infrarot-Sensoren und sprintet Richtung Ausgang. Vorsicht: Hier steht eine Wache auf Posten.

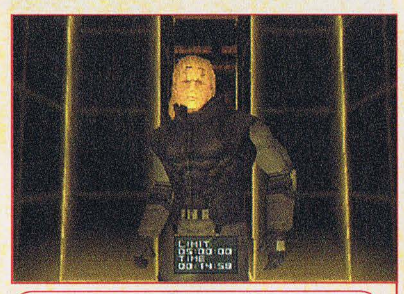
Level 6: Holt Euch die PSG-1 und die Munition zu Eurer Rechten. Weicht der Kamera aus und geht ganz nach links. Erschießt die Wachen mit dem Scharfschützengewehr und holt Euch die übrige Munition. Achtet wieder auf die Kamera und rennt zum Ausgang.

Level 7: Nehmt den linken Weg und lauft ganz nach Norden, um der ersten Wache auszuweichen. Geht weiter zur nordwestlichen Mauer und versteckt Euch. Wartet, bis die Wache nach Süden verschwindet und geht weiter nach Norden. Die Wache vor Euch wird einschlafen – nutzt die Chance und brecht sein Genick. Von hier aus geht weiter nach Norden, um Munition für die PSG-1 zu sammeln. Weicht der Wache auf der Plattform aus, zerschießt die blaue Mauer mit Eurer Socom – und Ihr seid draußen.

Level 8: Erschießt die Wachen im Süden und Osten der Plattform mit der Socom.



Nach fleißigem Waffentraining dürft Ihr exotische Gegner wie dieses UFO vom Himmel holen



In der Gestalt von Liquid Snake entlarvt Ihr den zweiten kurzsichtigen Mörder im Mystery-Mode

Holt Euch nördlich der zweiten Wache den C4-Sprengstoff. Geht nach Süden und dann nach Südwesten und erledigt die nächsten beiden Wachen. Spart aber etwas Munition für später. Legt das C4 im Westen und Süden des Komplexes mit den Kisten ab und holt die Granaten im Südwesten. Sprengt die C4-Päckchen. Geht zum unteren Ende des Komplexes und werft die Granaten hinein. Jetzt verlaßt den Level durch den Ausgang im Süden.

Level 9: Nehmt den linken Weg und versteckt Euch hinter der dritten Kiste von oben. Wartet, bis die Wache wieder nach Norden geht und werft sie nach unten. Versteckt Euch schnell nördlich der Mauer und wartet auf die nächste Wache. Lauft an Ihr vorbei, wenn sie das Loch in der linken Mauer begutachtet und zerschießt die blaue Wand vor dem Ausgang.

Level 10: Ihr braucht die PSG-1. Erschießt die Wache vor Euch. Jetzt zielt nach rechts und erledigt zwei weitere Wachen. Geht weiter nach Süden, erledigt die letzte Wache – und Ihr habt es geschafft.

- "NG-Selection": Neben wenig Zeit machen Euch die Roboter das Leben schwer.

Level 1: Sammelt alle Minen auf.

Level 2: Werft eine Granate hinter die Box rechts und versteckt Euch. Tötet die Wache.

Level 3: Versteckt Euch in der Kiste und tötet die Wache, wenn sie sich umdreht.

Level 4: Versucht einen Domino-Effekt beim Zerschießen der roten Kristalle.

Level 5: Bewegt Euch kriechend.

Level 6: Zielt sorgfältig mit der PSG-1.

Level 7: Sucht die Stinger-Raketen, um die Wache zu töten und kriecht am Boden.

Level 8: Sucht den Level nach Hinweisen auf den Mörder ab.

Der Ninja-Mode: Um in den geheimen Ninja-Mode zu gelangen, müßt Ihr das Original-"Metal Gear Solid" auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad außer "very easy" mit dem bestmöglichen Rang durchspielen. Dazu solltet Ihr in nur drei Stunden fertig sein, weniger als 25 Wachen töten, maximal eine Ration benutzen, höchstens viermal entdeckt werden und keine Continues verbrauchen. Als Belohnung winken drei brandneue "Ninja"-Missionen.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS WWF ATTITUDE

EFFEKT	CODE
Energie P1	D0038CF0 1021
	800EB130 0000
	D0038CF0 1021
	800EB132 0000
Energie P2	D0038CF0 1021
	800ED79C 0000
	D0038CF0 1021
	800ED79E 0000
Superkraft P1	D0038CF0 1021
	800EB188 FFFF
Superkraft P2	D0038CF0 1021
	800ED7F4 FFFF
Unverwundbar-keit P1	D0038CF0 1021
	800EB18C 0000
Unverwundbar-keit P2	D0038CF0 1021
	800ED7F8 0000
Ausdauer P1	D0038CF0 1021
	800EB194 FFFF
Ausdauer P2	D0038CF0 1021
	800ED800 FFFF
Kein Ring-Out	D0038CF0 1021
	800EB02C 0333
Charakterbau:	
Attributpkt.	80069810 0000
Stärke	300CB618 000B
Robustheit	300CB619 000B
Tempo	300CB61A 000B
Erholung	300CB16B 000B
Charisma	300CB16C 000B
Mattenfähigk.	300CB61D 000B

PS CAPCOM GENERATIONS

EFFEKT	CODE
1942:	
Leben	30069EA1 0005
1943:	
Energie P1	8008D67E 0144
Energie P2	8008D6FE 0144
Extrawaffe	8008D6CE EE00
1943 Kai:	
Energie P1	8008FAFE 0144
Energie P2	8008FB7E 0144
Extrawaffe	8008FB4E EE00
Ghosts'n'Goblins:	
Leben	301D0060 0005
Zeit	301D00AB 0055
Schild	301D00AC 0000
Unverwundbar	301D00AD 00FF
Ghouls'n'Ghosts:	
Leben	301A07AD 0005
Zeit	801C06D2 0222
Unverwundbar	301C0831 00FF
Super Ghouls'n'Ghosts:	
Leben	301902A4 0005
Zeit	301902A7 0005
	301902A8 0001
Son Son:	
Leben P1	3011AAE4 0005
Leben P2	3011AAE5 0005
Vulgus:	
Leben P1	800AAD04 0005
Leben P2	800AACE4 0005
Raketen	800AACEA 1505

PS SOUL REAVER

EFFEKT	CODE
Energie	D00D5DE4 0002
	800D5DA8 86A0
	D00D5DE4 0002
	800D5DAA 0001
	D00D5DE4 0001
	800D5DA8 A120
	D00D5DE4 0001
	800D5DAA 0007
Glyphen	800D5DB6 03FF
Glyph-Energie	800D5DBC 0063
	800D5DBE 0063
Fähigkeiten	800D5DB4 FFBF

PS WIPEOUT 3

EFFEKT	CODE
Alle Klassen	30187839 0001
	30187842 0001
	3018784B 0001
Alle Wettkämpfe gewonnen	50001002 0000
	801876EC 0303

PS CROC 2

EFFEKT	CODE
Leben	8007A16C 0063
	8007A168 0063
Kristalle	D007A1F8 0000
	8007A1F8 0064
Puzzleteile	8007A1F4 0004
Goldgobbos	8007A1EC 0063

Ab September

sind alle neuen PAL-Spiele für die Playstation mit einem Kopierschutz ausgestattet. Höchste Zeit also für Game-Buster- und Xploder-Fans, sich entweder ein neues Exemplar oder eine aktuelle Version des Betriebssystems zu besorgen. Damit sollte dann alles laufen – zumindest ist uns kein widerspenstiger Titel mehr in die Finger gekommen. N64-Codes sind zur Zeit leider wieder Mangelware, aber auch das ändert sich hoffentlich in der nächsten Ausgabe.

PROFI TIP

SWING

PS Die vorgegebenen Aufträge beim Software-2000-Knobler "Swing" lassen schnell die grauen Zellen rauchen. Mit dem MAN!AC-Profitip habt Ihr nun die Chance, noch weitere versteckte Missionen zu entdecken, die erst nach Erfüllung der anderen auftauchen. Zur Erklärung: Das Spielfeld ist in acht Schächte unterteilt (siehe Bild). Die erste Zahl sagt Euch, aus welchem Depot Ihr die Startkugel holen müßt, alle weiteren Ziffern dagegen, wo sie abgeworfen werden sollen. *us*

Mission Leicht

Ein einfacher Dreier:
4, 7, 3, 6, 2, 6, 1, 6

Der springende Punkt:
2, 6, 3, 6, 1, 6

Silbertablett:
4, 1, 1, 1, 3, 3, 2, 4, 2, 3

Vorausschau:
2, 2, 5 (schnell), 4, 7 (schnell), 7

Der richtige Dreh:
8, 7, 6, 1, 5, 3, 2, 4

Mission Mittel

Rote Verwirrung:
3, 5, 5, 5, 7, 7, 5, 8, 8, 4

Sternenchaos:
6, 3, 8, 4, 7

Warten auf die Sterntaler:
3, 7, 7, 6, 6, 7, 7, 6, 6, 5, 5, 8, 4, 4, 2, 2, 2, 6, 6, 8, 3, 2, 3, 8, 4, 7, 7, 8, 4, 3, 1, 6, 6, 2, 6, 8, 8, 3, 5, 4, 4, 7, 8, 8, 1, 7, 5, 8, 5, 6, 2, 7, 1, 7, 5, 5, 5, 4, 4, 2, 2, 3, 7, 3, 7, 1, 7, 1, 3

Herzen verbinden:
4, 1, 1, 5, 4, 4, 3, 8

Bombenteppich:
4, 8, 8, 8, 3, 1, 1, 1, 5, 4

Mission Schwer

Goldene Verwirrung:
3, 6, 5, 4, 6, 6, 1, 7, 6, 8, 6, 8, 2, 1, 1, 7, 7, 5, 7, 3, 4

Die gelbe Plage:
7, 7, 2, 4, 7, 1, 6, 8, 5, 3, 3

Bomben entschärfen:
4, 1, 5, 3, 5, 6, 3, 6, 5, 2, 5, 8, 6, 8, 7, 2, 7, 3, 1, 3, 4, 2

Das große Mauern:
2, 3, 3, 4, 5, 5, 6, 7, 7, 8, 1, 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 3, 5, 4, 5, 1, 6, 7, 4, 2, 6, 8, 8, 5, 8, 7, 6, 5, 7, 5, 7, 7, 6, 6, 4, 4, 4, 2, 2, 1, 4, 3, 3, 8, 1, 2

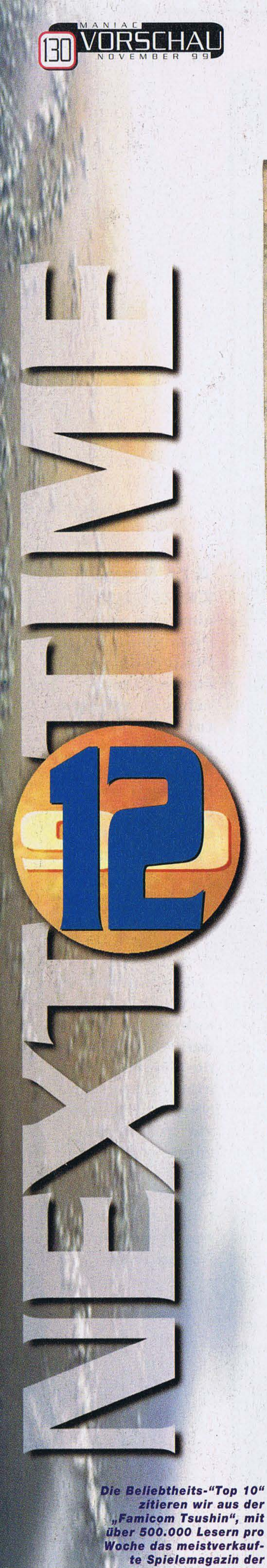
Mission Sehr Schwer

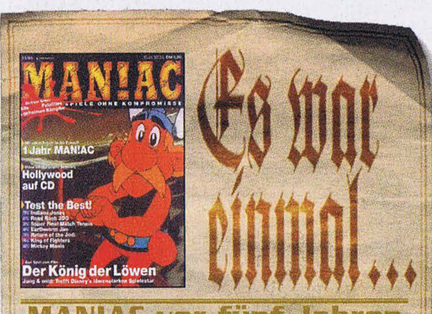
Farbenfreude 1:
5, 7, 7, 7, 6, 1, 5, 1, 1 (schnell), 4, 2, 4, 7, 7, 7, 2, 3, 6, 3, 7, 3, 2, 4, 6, 1, 1, 8, 4, 7, 2, 4, 3, 5, 7, 8, 6, 5, 6, 3, 4, 2, 5, 3, 8, 8, 7, 8, 6, 8, 5, 5, 2, 3, 1, 3, 1, 4

Farbenfreude 2:
7, 6, 3, 2, 6, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 4, 5, 5, 7, 6, 4, 3, 2, 2 (schnell), 8, 6, 4, 4, 5, 3, 2, 2, 3, 8, 8, 6, 8, 3, 1, 6, 5, 4, 1, 2, 1, 6, 1, 6, 7, 4, 7, 2, 7, 4, 7, 4, 8, 7, 5, 1, 3, 8, 3, 1, 3

Der Stachel:
7, 7, 1, 7 (wenn Stinger ruht), 2, 3, 7, 4, 3, 4, 4, 2, 6, 5, 6, 4, 5, 4, 6, 4, 3, 2, 4, 3, 2, 4, 2, 4, 2, 3, 7, 7, 1, 2, 1, 1, 3, 8, 1, 8, 2, 5, 6, 6, 5, 4







MAN!AC vor fünf Jahren

Nicht nur Titelheld Asterix vermöbelt Römer, auch Prügelspieler lassen Dampf ab: Nicht zuletzt Tests & Tips zu einem mittlerweile beschlagnahmten Beat'em-Up machen die erste Jubiläums-MAN!AC äußerst begehrt. Ansonsten plaudern wir im Heft vielfach über Produkte, die sich später auf dem Markt nicht durchsetzen konnten – allen voran die pseudo-coolen Entwickler von Rocket Science, die unendlich viel Geld verprassen und nach jahrelanger Entwicklung nur mittelmäßige CD-Spiele veröffentlichen ("Loadstar"). Auch der DVD-Vorläufer "Video CD" samt CD-i kommt gegen VHS und etablierte Konsolen nicht an. Last but not least läßt SNK das Neo Geo CD vom Stapel: Besser 100-Mark-CD als 400-Mark-Modul – dennoch: Warwohlnix!

George Zaal, (Moderator bei NBC Giga)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. FIFA 99 (EA, 1998)
"Begleitet von überheblichen Sprüchen spiele ich mit Jochen England gegen Frankreich. Dabei geht's nicht um den Sieg, sondern darum, den Gegner mit Traumtoren in den Wahnsinn zu treiben. Mein bestes Ergebnis bisher: 15:2. Wenn's wieder so ausgeht, kann die Welt von mir aus untergehen..."

2. Soul Calibur (Namco, 1999)
"Schon in 'Soul Blade' habe ich mir Duelle mit Freunden geliefert. Immer wieder schön finde ich, daß Siegried von den japanischen Entwicklern einen Nachnamen spendiert bekam, der mal so richtig deutsch klingt. 'Schtauffen' – ich dachte immer, daß in dem Namen weniger Sch vorkommen..."

3. Silent Hill (Konami, 1999)
"Als ich daß erste mal 'Poltergeist' gesehen hatte, achtete ich immer darauf, auch ja die Füße unter der Bettdecke zu haben. Nachdem ich nachts 'Silent Hill' gedaddelt hatte, fühlte ich mich wieder in diese Zeit zurückversetzt. Kurz vor dem Ende der Welt kann mich aber selbst das nicht schocken..."

erscheint am 3. November

Nach informativem Messe-Quartett und zukunftsweisender Playstation-2-Präsentation geben im nächsten Heft vorweihnachtliche Spieletests den Ton an. Wir fühlen im deutschen **Dino Crisis** instinktgesteuerten Urzeit-Ungetümen auf den bluttriefenden Zahn und vergnügen uns mit unserem alten Freund **Rayman,** der sich als erste Plattform das N64 für sein 3D-Abenteuer ausgesucht hat. Ebenfalls im Testteil erfahrt Ihr, ob **Formel 1 '99** tatsächlich so gut geworden ist, wie alle Rennsportfans hoffen. Und noch mehr Highlights: Im japanischen **Resident Evil 3: Nemesis** gehen wir mal wieder auf Zombiejagd; auch die Dreamcast-Welle in dieser Ausgabe war nur der Anfang – erwartet ein Dutzend Tests für Segas Traumkonsole. U.a. ruft Michael Buffer **Ready 2 Rumble** (Bild), wir schreien "Her damit!" Außerdem werden wir Euch zeigen, wie **Segas Internet-Zugang** funktioniert. Bis nächsten Monat – dann wieder mit einem schicken Aufkleber!



TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	System	Spiel / Hersteller	Genre / Termin
1	PS	Winning Eleven 4 Konami	Sportspiel November
2	PS	Front Mission 3 Square	Strategiespiel nicht geplant
3	PS	Wild Arms 2 Sony	Rollenspiel 2000
4	PS	Dance Dance Rev. 2 Konami	Musikspiel 2000
5	DC	Toukon Retsuden 4 Tomy	Sportspiel nicht geplant
6	PS	Macross VF-X2 Bandai	Strategiespiel nicht geplant
7	PS	Everybody's Golf 2 Sony	Sportspiel 2000
8	DC	Seaman: Forb. Pet Vivarium	Virtuelles Vieh nicht geplant
9	PS	Accomp. Anywhere Sony	k.A. nicht geplant
10	DC	Pro Baseball '99 Konami	Sportspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Alles Banane – eine Horde entflohener Affen auf Räubertour. Sonys amerikanischer Hilferuf ist eindeutig: Greift zum "Ape Escape"-Fangnetz, sonst werden Monkey & Clyde noch länger für Angst und Schrecken sorgen...



HYBRID HEAVEN™

DIE HÖLLE AUF ERDEN

APOCALYPSE ◆ STOP ◆ GENETIC-EXPERIMENT NEGATIV ◆ STOP ◆ HYBRID-KILLER AUSSER KONTROLLE ◆ STOP ◆ MENSCHHEIT STEHT AUF DEM SPIEL ◆ STOP ◆ SCHICKT SLADE ◆ STOP ◆ HIGH-RESOLUTION-GRAFIK ◆ FACE-TO-FACE-FIGHTS ◆ INNOVATIVE ROLLEN-SPIELELEMENTE ◆ ZWEI-SPIELER-MODUS ◆ DEUTSCHER BILDSCHIRMTEXT.........

HYBRID HEAVEN. DAS 3-D SCI-FI ACTION-ADVENTURE. PREPARE!

NINTENDO64



www.konami-europe.com